Tot.360

进击最前线 TGA 2014与PSX全新内容特报

# 游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



2014年度最佳游戏中国玩家评选活动 TV GAME 大赏 玩家评选

## 2014 TV GAME大赏 启动

选票随书附赠

2014.12B 定价：RMB 14.00

ISSN 1008-0600

24>

攻略透解

主线流程攻略+详细地图指引

## 口袋妖怪

Ω红宝石·α蓝宝石

## 胜利十一人 2015

系统介绍+赛场指南

特别企划

## 我们的360

X360九周年特别企划

前线狙击

闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择｜如龙0 誓约之地

高达破坏者2｜生化危机 启示录2

特快专递

罪恶装备 Xrd SIGN ｜ 飙酷车神｜梦幻之星 新星



Gamehalo

Gamehalo高清光盘＋

新·世界树迷宫2 巨龙骑士 精美海报

热血最强 零 濡鸦之巫女 高限制无伤最速

特别收录

勇者斗魔王—UCG第一次超级 电击文库 格斗巅峰 大战Ω（上）

UCG 胧村正 第四弹DLC死狂难度BOSS战演示

横行霸道V 次时代版评测 游戏黄金眼

## PS4专辑 Vol.4



大16开208页+DVD光盘

年末游戏大作攻略集结号！
多款PS4游戏重磅攻略研究一并奉上！

-新作前瞻-
如龙0 誓约之地 | 勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城 | 最终幻想 零式HD
噬神者2 狂怒解放 | 黑暗之魂Ⅱ 原罪之贤者

-攻略集结-
**宿命 | 中土 摩多之影 | NBA 2K15 | 无名英雄 霓光初现 | 龙之世纪 宗教审判**
**邪恶深处 | 孤岛惊魂4 | 欧米茄五重奏 | 小小大星球3**

**12月下旬全国上市！**

## PSV专辑 Vol.12

实用与收藏兼备的PSV权威专辑 | 大16开224页+影像DVD光盘

-Vita动态-
**PS+俱乐部、DLC天国**

-Vita企划-
**不懈的征途——索尼掌机十周年**

-Vita劲作-
紫宝贝、LoveLive！学园偶像天堂、乐高蝙蝠侠3 超越哥谭……
收录更多精品游戏的奖杯攻略

-Vita攻略-
**梦幻之星 新星 | 讨鬼传 极 | 绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章 | 英雄传说 闪之轨迹Ⅱ（中文版）**
**超级英雄世纪 | 混沌之戒Ⅲ 前传三部曲 | 电击文库 战斗巅峰**

**12月下旬全国上市！**



**UCG口袋微店**
vd.ucg.cn

## 赚钱新姿势：

UCG口袋微店开通了一个有趣的“推广有奖”功能。
若您帮我们向您的朋友推荐购买书刊，将会自动获得奖金！

参与推广有奖非常简单：UCG口袋微店每个商品的页面都有“点我有奖”按钮。轻轻戳它一 下！就可以生成隐含您惟一标识的链接网址。把此链接通过微信、朋友圈、QQ、QQ空间、新浪微博、人人网、开心网、豆瓣、百度贴吧等方式分享给你的朋友吧。他们用手机和平板在UCG微店购买后，您就会自动收获成交金额的10%作为奖金！请大家都来试玩一下这个推广功能吧！内部测试时，已经有测试人员玩得不亦乐乎了！对帮我们推广的读者朋友，我们真诚地致谢！如果您尝试过程中有不明白的地方，可以咨询微店客服。微店首页就有客服联系方式。

## 口袋玩家 VOL.84

新作发售豪华大抽奖
大奖：正版《口袋妖怪 Ω红宝石》

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说……



精美赠品
《口袋玩家》
2015年历

-劲作攻略-
**口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石**
系统、一周目、Delta之章、对战度假区、虚幻之地、
非主线神兽收集、芳缘图鉴全收集……
70页的超详尽攻略！

-研究所-
**《口袋妖怪》特别技能回顾与研究**
来看看“《口袋妖怪》系列”那些来自于官方但
掌握了特别技能的精灵们……

-对战乐园-
**实机单打&双打战报**
以实机排位战战报，来探讨单打下的造墙强化接力和
双打下的电松鼠、仙精灵组合

**已上市，全国报刊亭有售**

## 游戏·人 VOL.56

大16开136页+DVD光盘

-传世之书-
**铸造传奇的大锤**
Sledgehammer与《使命召唤》的重生

-游戏人物-
中国独立游戏人系列VOL.2
跨平台数千万下载量独立游戏创造者
**李鹏**

-游戏议会-
《无间龙头》的三种味道



**已上市，全国报刊亭有售**




TV GAME半月刊

2014.12B

总第 360 期


COVER STAFF

封面用图：口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石

封面设计：anubis

©2014 Pokémon. ©1995-2014

研究中心




龙之世纪 宗教审判




研究中心




任天堂全明星大乱斗 for Wii U

特别企划




我们的360
——X360九周年特别企划

# CONTENTS

## 新闻资讯 NEWS & CONTENTS


2 进击最前线

5 热点追踪

8 游戏情报站

10 编辑视点

12 黄金眼

前线狙击

14 如龙0 誓约之地

18 生化危机 启示录2

20 高达破坏者2

24 闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择

26 新闻专题


## 实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH


研究中心

29 龙之世纪 宗教审判

36 任天堂全明星大乱斗 for Wii U

攻略透解

38 口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石

62 胜利十一人 2015

68 3DS应援团

特快专递

70 罪恶装备 Xrd SIGN

76 飙酷车神

82 梦幻之星 新星


## 游戏文化 GAMES CULTURE


特别企划

85 我们的360——X360九周年特别企划

99 天下聚会

100 多边共享

102 乐游体育

104 指尖方圆


## 读编交流 EDITORS & GODS


106 读编往来

112 小编寄语

114 发售表



### 郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。


### 投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。


主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：宋　鑫

编　　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年12月31日
定　　价：人民币14.00元



# 进击最前线

12 月刚开了个头，游戏新闻便如狂轰滥炸般袭来。首先是育碧在各方面情报被泄露的情况下无奈公开承认了明年次时代平台的《刺客信条》系列”新作，然后是日厂 Acquire 带来的日式养成塔防游戏勾起了小编的兴趣。这还不算，在 12 月 5 日至 12 月 8 日期间，The Game Awards 和索尼的 PlayStation Experience 又掀起了一大波新作的狂潮，下面就跟着小编一起去了解下有哪些刚出炉的新作吧。

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽






## 刺客信条 胜利（暂名）

Assassin's Creed Victory

### ●简介

就在《刺客信条 大革命》发售还不到一个月的时间，育碧很快又被迫承认了另一款被粉丝以及业内人士泄露的作品——《刺客信条 胜利》。本作将由开发过《刺客信条 兄弟会》的奎北克工作室开发。而在被泄露之前，这款作品已经着手开发数年之久了。在设定上本作选择了维多利亚时代，更确切点说应该是 19 世纪的伦敦。据悉，本作有可能将在明年秋季上市，仅登陆次世代平台。【文：大汉】



- ●机　种：PS4/Xbox One
- ●类　型：动作冒险
- ●发行商：Ubisoft
- ●发售日：2015 年秋

**●亮点细数**

维多利亚时代的故事演绎

基于《大革命》引擎的新表现

## 绝对迎击战争

绝对迎击ウォーズ

### ●简介

本作是一款由 Acquire 开发的 SLG 游戏，游戏中玩家需要扮演“迎击都市”的总司令与敌人展开战斗。游戏的玩法简单但却充满新意。游戏的核心模式主要分为两个阶段，分别是建设阶段和迎击阶段。在建设阶段时，玩家需要加固建造“迎击都市”里的各个设施，如炮台等兵装设备等来强化整个都市；而在迎击阶段，则需要玩家根据战况，让整个都市旋转起来以针对四面八方的来敌进行反击。本作结合了塔防和成长要素，喜欢该类型的玩家请务必关注下这款充满创意的作品。【文：大汉】

- ●机　种：PSV
- ●类　型：策略
- ●发行商：Acquire
- ●发售日：未定

**●亮点细数**

塔防游戏与日式养成要素结合








# The Game Awards & PS Experience 新作汇总

12 月 5 日至 12 月 8 日，The Game Awards 2014 与 PlayStation Experience 相继举行，众多喜闻乐见的游戏情报接踵而至。其中不仅有关于《MGS Ⅴ》的重量级情报，也有像《国王密令》这类让老玩家落泪的经典重制作品。小编在此为玩家们列出了几款值得关注的完全新作情报，看看这其中是不是有你中意的正 GAME 呢？

## 潜龙谍影 在线 MGS Online

本作属于《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的多人合作模式，但是由于内容实在过于丰富，便赋予其一个单独的名字。本作将附带在《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的游戏中，玩家不必单独购买。从演示的视频中我们可以看到，多人对战模式可谓花样繁多、节奏紧促。8 人小队对抗，潜入渗透、丰富的道具以及正面交火等本传中的特色都在此体现。不仅如此，曾经一度在《幻痛》宣传片中出现过的小型 Metal Gear 也能够在对战中使用，效果拔群。值得一提的是，战斗中似乎还有类似于 Quite（静默）的气体化技能供玩家使用，在宣传片中让玩家扮演的 Big Boss 神乎其神的实现了大反转。而最后的 BB 俘虏着山猫的那张自拍也博得了台下观众的欢笑与掌声，看来即使是在线版，小岛的幽默感依然也得到了传承啊。



■Big Boss终于可以带着一队小弟杀向战场了






■小型Metal Gear也能使用，并且玩家间也可以相互争夺

## 太空余生 Adr1ft


■看到地球的那一刹那令全场掌声雷动

生存主题的游戏在如今这个年代已经见多不怪，但是在太空中的生存游戏却极为罕见。本作便是一款讲述在失重环境下求生的第一人称生存游戏。由于空间站发生事故，主角正在漂浮的环境中四处寻找着生还者。从游戏的宣传片中我们可以清楚的看到，本作在物理细节的描绘上也是可圈可点，将失重的环境表现的十分到位。更值得一提的是，在主角通过了破碎的空间站到达宇宙环境时，映入眼帘的是蔚蓝的地球以及前方断裂的空间站碎片，这些细节描绘让全场的观众欢呼雀跃。如此惊异的画面若能与 VR 技术对接，简直细想恐极。

## 代号 蒸汽 Code:S.T.E.A.M

这款名为《代号 蒸汽》的作品是任天堂的原创新作，蒸汽朋克和美式漫画风格的设计无不让人眼前一亮。不过在这样一个美式游戏的外观下，本作的战斗模式则是不折不扣的日式游戏，像极了 SEGA 的"《战场的女武神》系列"。从宣传片中我们可以看出，同样以回合为行动单位，玩家需要在有限的行动力下操纵单个角色进行战斗。另外，本作还追加了对抗模式，不知是否能够对应 Wifi 实现协力作战呢。本作将于 2015 年 3 月 13 日登陆 3DS/2DS，目前只公布了美版情报，是否有日版以及具体售价尚不明了。

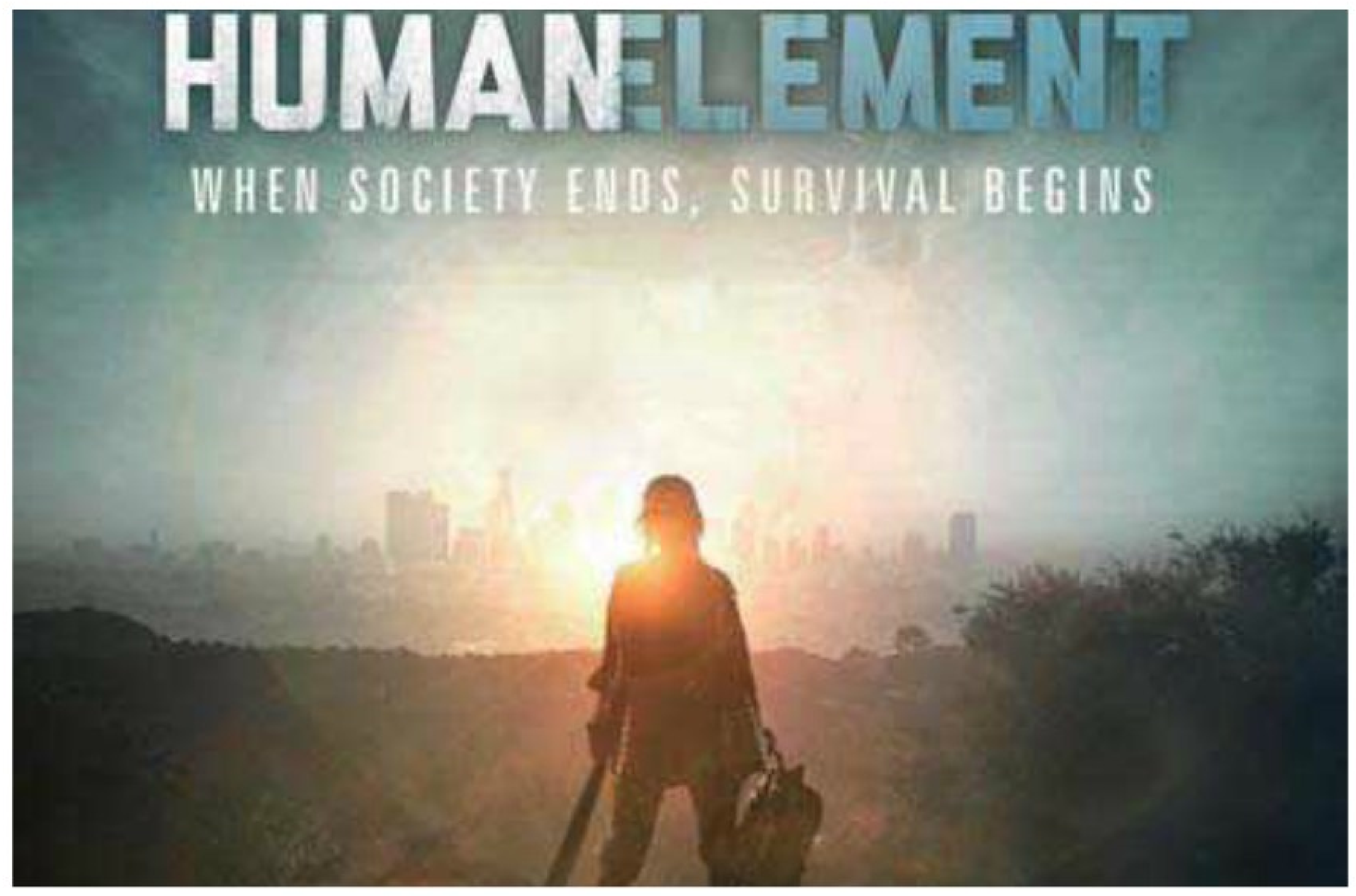


■战斗的形式像极了"《战场的女武神》系列"

## 末世残生 Human Element

本作是由原 Infinity Ward（“《使命召唤》系列”开发团队之一）创意组制作人 Robert Bowling 成立的 Robotoki 游戏工作室开发的第一款作品。游戏的类型为动作冒险，采用开放式世界，主打多人在线，其背景设定在一个经历过僵尸浩劫的世界，在那场灾难发生的 35 年后，幸存下来的人类根据不同的派系建立了一个个哨所，为了争夺有限的资源，不同派系之间经常会发生冲突，而玩家要扮演的角色就是哨所的守卫者，既要与其他幸存者争夺资源，又要在这个充满着凶残僵尸的世界中努力求生。游戏中玩家可以选择不同职业的守卫者，每个职业对应的能力和武器都不相同，甚至还拥有专属技能，升级之后能够解锁新的能力和武器，玩家还可以使用获取来的资源为自己所处的哨所增建各种各样的防御设施。目前已知游戏将最多支持 10 人对战，游戏中还会有载具出现，并且支持多人同乘。其实，本作最早公布于 2012 年 6 月 1 日，当时宣布将会由 Ouya（基于 Android 4.0 系统的开源式游戏主机）独占，之后因为种种原因更改为面向次世代平台。








## 前线短讯息

**01**《生化危机 启示录 2》确定将于 2015 年春季登陆 PSV 平台。

**02**《超时空战队 终极版》2015 年登陆 PS4 和 PSV 平台，吉田修平参战。

**03** Supergiant Games 经典名作《堡垒》将于 2015 年登陆 PS4 和 PSV 平台，确定支持 Cross Buy。

**04**《兽人必须死 解放》将于 2015 年登陆 PS4 平台。

**05** 官方确认《巫师 3 狂猎》将延期至 2015 年 5 月 19 日。

**06** 卡普空在欧洲登记注册《龙之信条 OL》商标。

**06**《块魂》系列之父高桥庆太（现任职于圣莫妮卡工作室）与独立工作室 Funomena 打造创意新作《Wattam》，2015 年将会公布更多详情。



## 国王密令 King's Quest

说起雪乐山（Sierra）这家公司，肯定会有不少老玩家回想起《半条命》等知名作品。在本次 TGA 上，雪乐山的创始人威廉夫妇不仅拿下了“游戏业界标杆奖（Industry Icon）”，还为玩家们带来了他们的经典系列新作——《国王密令》。这款经典的作品如今带着更加浓郁的美式童话风格重新进入了我们的视野，丰富多彩的动作、身形巨大的 BOSS、精巧的谜题以及如梦似幻的幻想风格，一定会让经历过那个时代的玩家泪流满面。





## 胖公主历险记 Fat Princess Adventure

还记得 PSP/PS3 上的小品级神作《胖公主》么？这款游戏以清新可人的画面、搞笑逗趣的游戏风格让玩家们爱不释手，更被玩家们戏称为“面联撕逼神作”。如今，这款能“反映玩家人性”的系列迎来了它的续作——《胖公主历险记》。在本作中原本为了抢公主打地不可开交的各个国家为了共同退敌，签下了休战条约。玩家可以使用前作中不同职业的角色来保护公主，击退哥布林大军。本作将登陆 PS4 平台，发售日未定。



热点追踪
深度解读业界动向
全面剖析要闻因果
NEWS REVIEW

# 横行霸道V 高清复刻版技术解构

## 史上评价与销量最高的高清复刻版
## 你所看到的每个画面细节都进行了改良

2014年最值得一玩的新世代游戏是什么？《使命召唤 先进战争》进化程度可能没有你想象的那么明显，《刺客信条 大革命》BUG太多……这一年真正接近完美的新世代游戏也许不是这些新作，而是一款高清复刻游戏——《横行霸道Ⅴ》。这一点已经获得了数据支持，据Metacritic统计，《横行霸道Ⅴ》本世代版媒体平均分高达97分，是目前为止得分最高的本世代游戏。

《横行霸道Ⅴ》不仅在口碑上碾压其他新世代游戏，其销量也创造了新纪录。据统计，本作PS4/XOne双版本首周销量超过330万套——这意味着它可能已经创造了复刻游戏史上的最高首周销量纪录。目前《横行霸道Ⅴ》4大平台总销量已超过3600万套，超过4000万可以说毫无悬念。考虑到PC版尚未发售，此外参考该系列长卖的特性，最终销量达到5000万套也不无可能。以每张游戏平均售价60美元（欧版售价远高于60美元）计算，其累计销售额可能超过30亿美元，不仅成为史上销售额最高的游戏，更是可能超越《阿凡达》27.8亿美元的票房纪录，成为史上最赚钱的娱乐作品。

在《横行霸道Ⅴ》的新世代版本购买者中，很大一部分都已购买了上世代的版本。但对于这种高评分的极致大作，忠实玩家们都希望能看到其潜力完全释放之后的完美形态。与之前同样热销的《最后生还者 重制版》一样，《横行霸道Ⅴ》次世代版之所以令人期待，是因为玩家明知道原版因为机能原因并未发挥真正实力，如此佳作值得再收藏一份完美版。

Rockstar“将产品做到极致”的理念无处不在地渗透到这款高清复刻版游戏。除了画面解析度提高到1080p，强化了抗锯齿，创造一个更清晰自然的世界。本作也通过各种细节的增强，使其看起来就像一款为新世代主机度身定制的新作，各方面表现力足以完爆大部分PS4/XOne全新3A大作。

> Rockstar“将产品做到极致”的理念无处不在地渗透到这款高清复刻版游戏。除了画面解析度提高到1080p，强化了抗锯齿，创造一个更清晰自然的世界。

## 建模强化

刚刚启动游戏时，第一个抢劫银行的任务就能让玩家看出明显的不同。通过增强的画面效果，我们已经能够看到Rockstar的复刻诚意。大部分高清复刻游戏仅仅是提高帧率和解析度，而《GTA Ⅴ》的进化则是无处不在的。“史上最强《GTA》”当之无愧。

Rockstar带来了大部分高清复刻游戏不敢想象的细节提升，在很多方面都可以说是重制，而不是简单地提高解析度。Rockstar对洛圣都进行了重建，新增了大量画面素材，构成这个世界的很多基本模组都是重新制作的。作为一款沙箱游戏，细节越多、动态越丰富，给人的感觉就越真实。虽然有些细节你可能一下子还没注意到，但整体上就会给你一种更逼真的感受。从街头上行人与汽车的数量，到场景的可视距离，越接近真实世界，就越给人以强烈的代入感。那么《GTA Ⅴ》的画面提升究竟表现在哪些方面呢？我们不妨来仔细研究一下：

●**建模提升**：虽然本作的很多画面素材还是使用原作的建模，但我们也注意到其中不少物体的建模明显重做了。首先最明显的是增加了汽车内饰，不少汽车的外观也有所改变。此外，树木、仙人掌、花草等都是重新制作的，创造出更丰富饱满的世界。此外像《GTA》这种沙箱游戏，都必然使用LOD技术，也就是物体距离“镜头”越近细节度就越高。Rockstar明显对《GTA Ⅴ》复刻版的LOD数值进行了修改，与原版相比，相同距离下物体细节度大大提高。给人的直观感受就是场景深处显得逼真了许多。这是很多高清复刻版都没有考虑到的地方。

●**建模多样性**：在沙箱游戏中，“大众脸”是在所难免的现象。你可能不会去注意街上有多少人、多少车长得一模一样，但是如果重复率太高，就会让你无形中产生不真实感。在PS3/X360版《GTA Ⅴ》中，当你在路口等红灯时，经常会碰到一模一样的汽车，又或者三番两次地撞上完全一样的大众脸。这并不是因为Rockstar偷懒，而是主机内存太小，只能将同样的建模复制多份，以降低内存占用量。而在这个新版本中建模多样性大大提高，“撞

脸”、“撞车”的几率明显下降。

**●动植物：**很多高清复刻游戏的画面进化可能需要发动写轮眼才能看出来，而《GTA V》的某些地方一样就能看到巨大的改进——野外场景就是最明显的地方之一。更枝繁叶茂的树木，以及更多的野生动物，创造出更逼真的野外场景。当你进入深山和森林地带，这一切表现得非常明显，很多原本是完全平坦空旷的地方，如今变得生机勃勃，野生动物的种类也大大增加，包括山林与海底动物。

**●贴图质量：**Rockstar 宣称本作的所有物体贴图都进行了更新，虽然这么说有点夸张，但仔细对比会发现，这个世界确实好像完全换了一层皮。Rockstar 敢于为本作加入第一人称视点，就是因为给整个世界换上了细节丰富的高清贴图，否则在主视点近距离观察时很多细节都会惨不忍睹。

**●视差遮蔽贴图：**Rockstar 为本作换上的新贴图不只是解析度提高，贴图本身的质感也明显改良，这有赖于本作使用的视差遮蔽贴图（POM）技术。雪地、沙地、建筑材料、瓦块、路面乃至迈克尔家中的地毯，都全面采用 POM 进行处理，直观的视觉感受就是很多近距离看时显得扁平的贴图变得充满质感和立体感。

**●缺失的部分：**在 Rockstar 发布的 E3 2014 预告片中，可以看到路上汽车的密度大幅提高，营造出真正的繁忙大都会的感觉。但是实际游戏中车流密度远远没有那么大，还是无法做到在现实世界中开车的感受，这可能也是部分考虑到游戏性的需要。此外在 LOD 细节度转换时也会造成一些画面瑕疵。



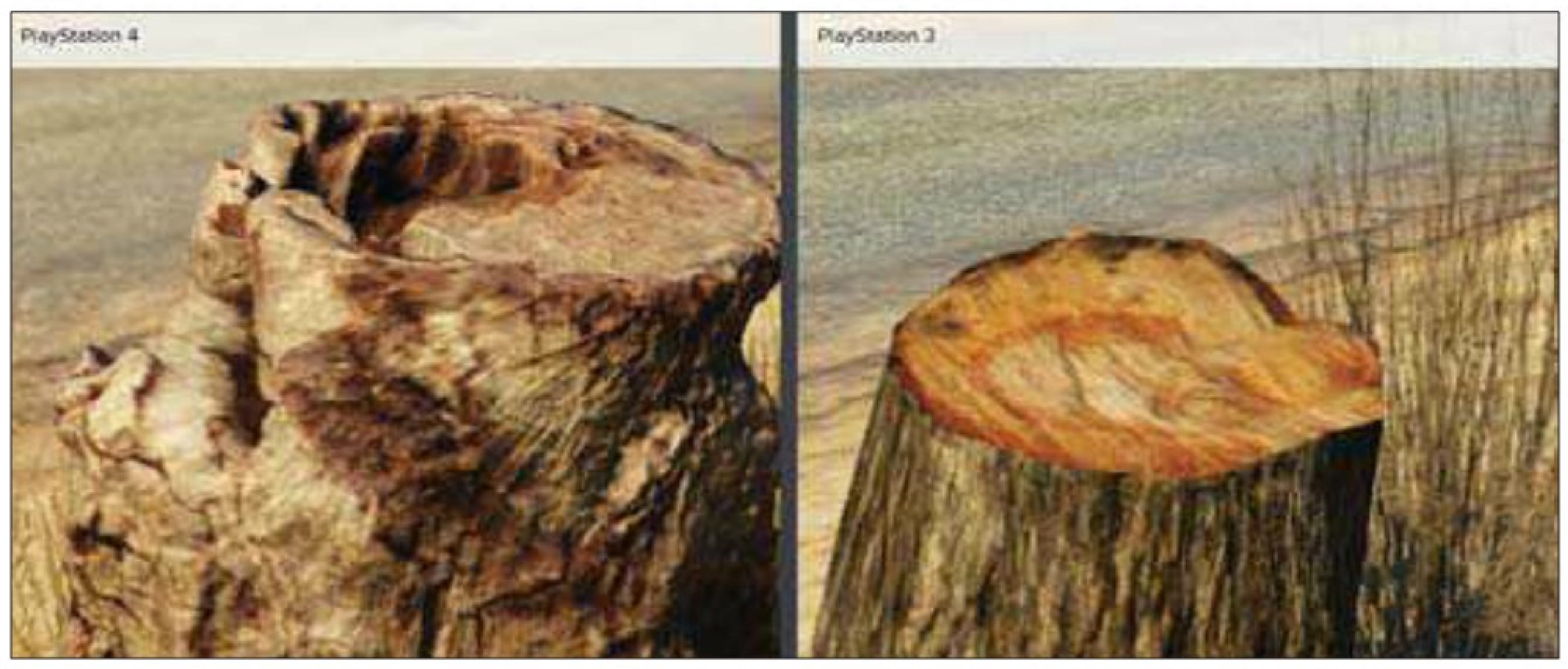
▲ PS4 和 PS3 版的远处场景对比，差距非常明显，左边无论是画面的清晰度、建模精细度还是汽车的数量都提高很多。右边不得不用一定程度的雾化掩饰其已十分粗糙的细节。



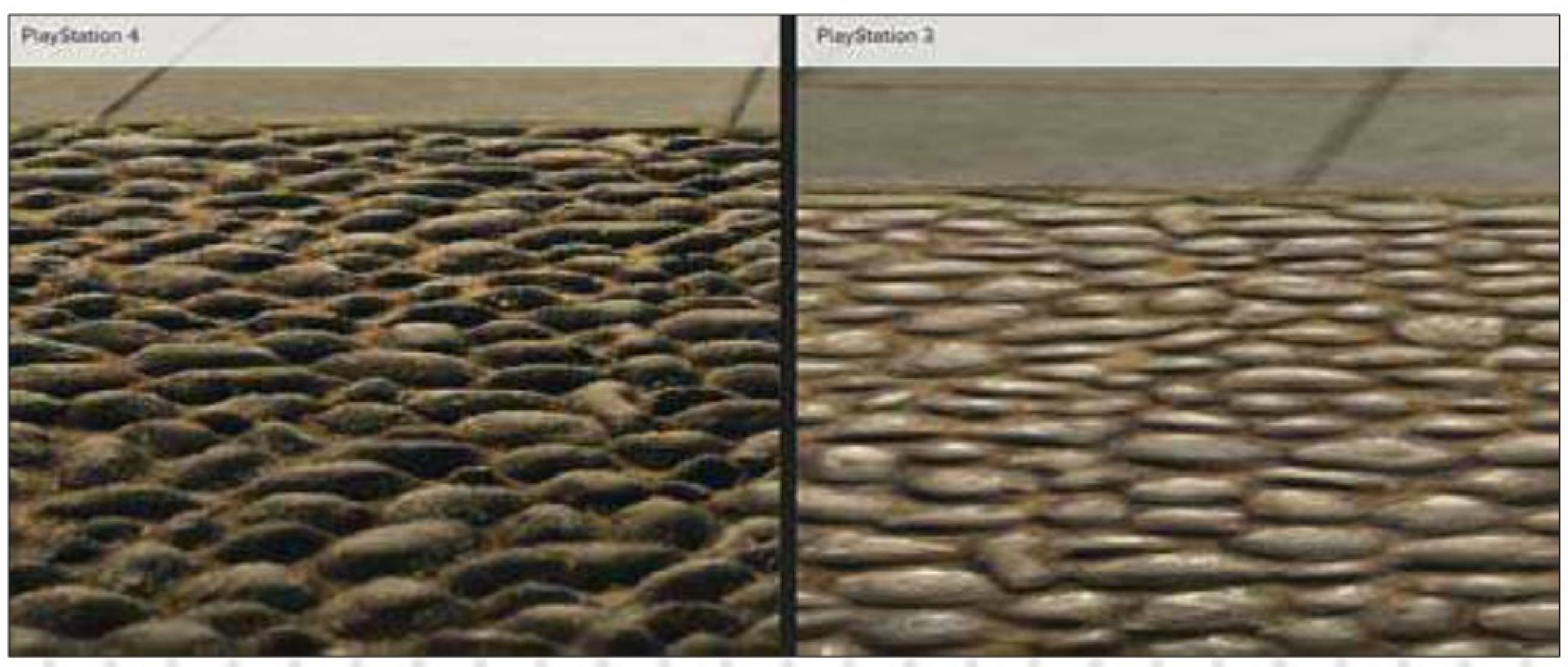
▲左边的雾灯多边形数量明显比右边多，可见提升的不只是贴图，整个汽车的建模都进行了强化。



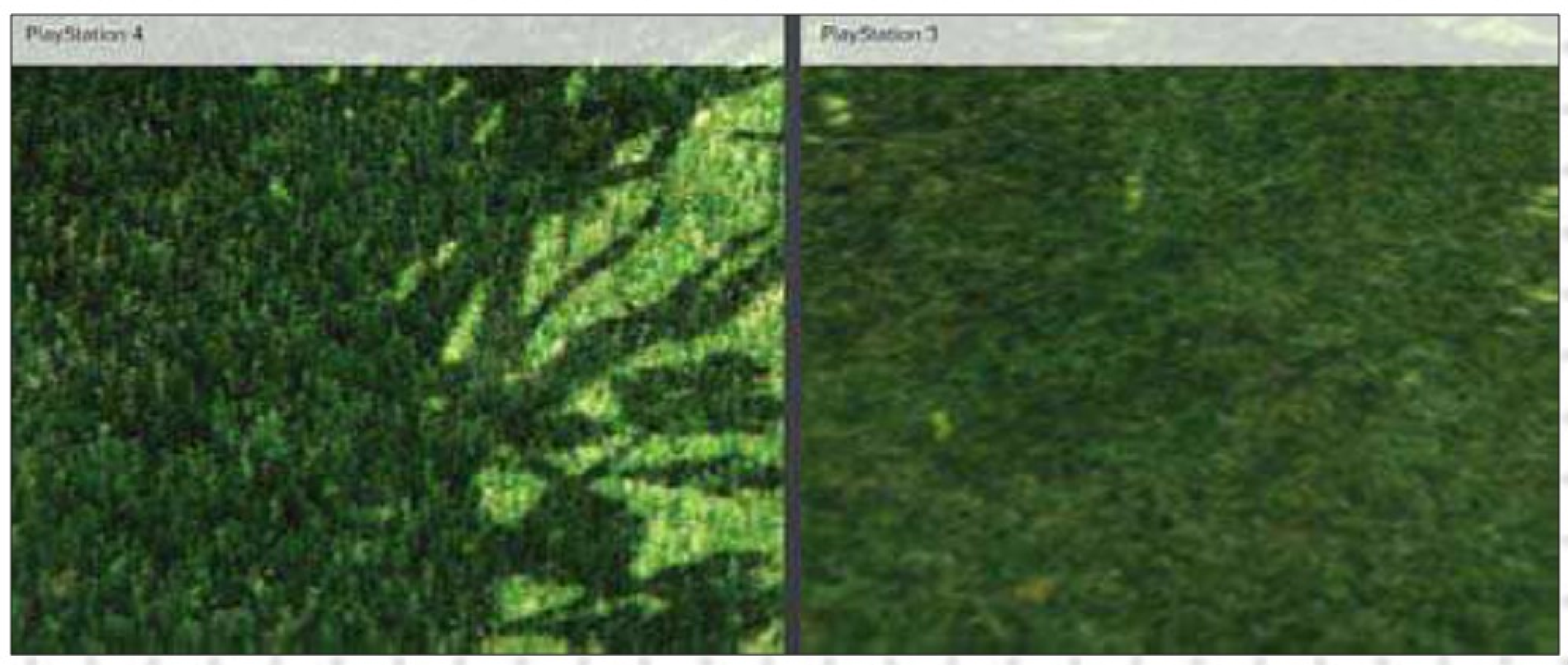
▲视差遮蔽贴图可以创造出更具立体感的物体表面，在《GTA V》这种规模的开放世界里能全面使用 POM 这在过去是难以想象的。



▲除了贴图质量更高、立体感更强，有些物体整个就是重新制作的，比如这个树桩。



▲贴图的改良不止是提升清晰度，更是将原本显得扁平的物体表面变得充满立体感。



▲同样是草坪，右图一看就是一块扁平的贴图，而左边则给人杂草丛生的感觉。

新世代游戏的一个重要部分，是采用全新的光影处理技术，使得整体画面真实感大大提升。《GTA V》作为上世代游戏，在这方面已经做得很好，但在高清复刻版中还是有很多明显的改良。当然，因为是用上世代版本改造的，很多地方没办法用最先进的光影技术。

**●测积光照：**本作在光影效果上最重要的是加入了高质量的“体积光”，游戏中计算了大气与光源的影响，实现了真实的光线散射模拟。通过测积光，即使是在画面中缺乏光源时，仍然能看到光束。这是一种更灵活动态的方法，大大增强了场景的氛围。

**●自适应景深：**景深效果的主要作用是让画面更有电影镜头感，自适应景深就是当镜头聚焦在近处物体时，远处自动变成远景虚化效果，就像大光圈的相机一样。画面会根据镜头聚焦点动态调整，在夜景中景深效果的应用使得画面充满迷人的电影镜头感。如果玩家不喜欢这种效果处理，也可以在菜单中选择禁用。

**●反光与镜面解析度：**本作也加入了更多的反光效果，最明显的是，很多有光滑地面的室内场景已经能全面反射周围场景。水面的反射效果也有明显强化。另外镜面效果也采用了更高的解析度。

**●光污染：**所谓光污染，即大量的人造光源改变了户外自然光照环境，一个灯光璀璨的不夜城，抬起头来是很难看到星空的，这就是光污染。通过测积光系统，本作中也加入了光污染的参数，使得光影迷离的城市夜景更加逼真。

**●环境光遮蔽改良：**原版中使用了低质量、不精确的环境光遮蔽，在游戏中产生了大面积抖动的阴影斑块。这次改良之后，实现了更高质量、更柔和自然的阴影。



▲通过测积光，阳光穿透黑暗时能够看到明显而自然的光束。

●**光源**：Rockstar 在本作中采用了同屏大量的可见光源，其中大部分都采用了更大的可见范围。远处的场景能够实现更真实的光影效果。原作中很多一团黑的地方，如今也能看到沐浴在灯光下。

●**阴影解析度**：阴影明显有着更高的解析度，游戏世界中随处可见明显改良的阴影 LOD。原作中阴影距离稍微有点远就变得一团糟，高清化之后变得自然许多。

## 环境与特效

●**雨**：高清复刻版的雨水效果可谓绝赞，无论是雨滴溅落，还是雨天时的光影效果，都充分诠释了新一代主机的风范。雨滴不再是模糊的线状物，有更加精致的透明效果，还可以透过雨水看到后方场景的扭曲。周围光源能够将雨滴照亮，出现一些电影化的效果。此外下雨造成的地面积水有非常漂亮的反光效果，雨滴落在积水上的水花与涟漪非常逼真。

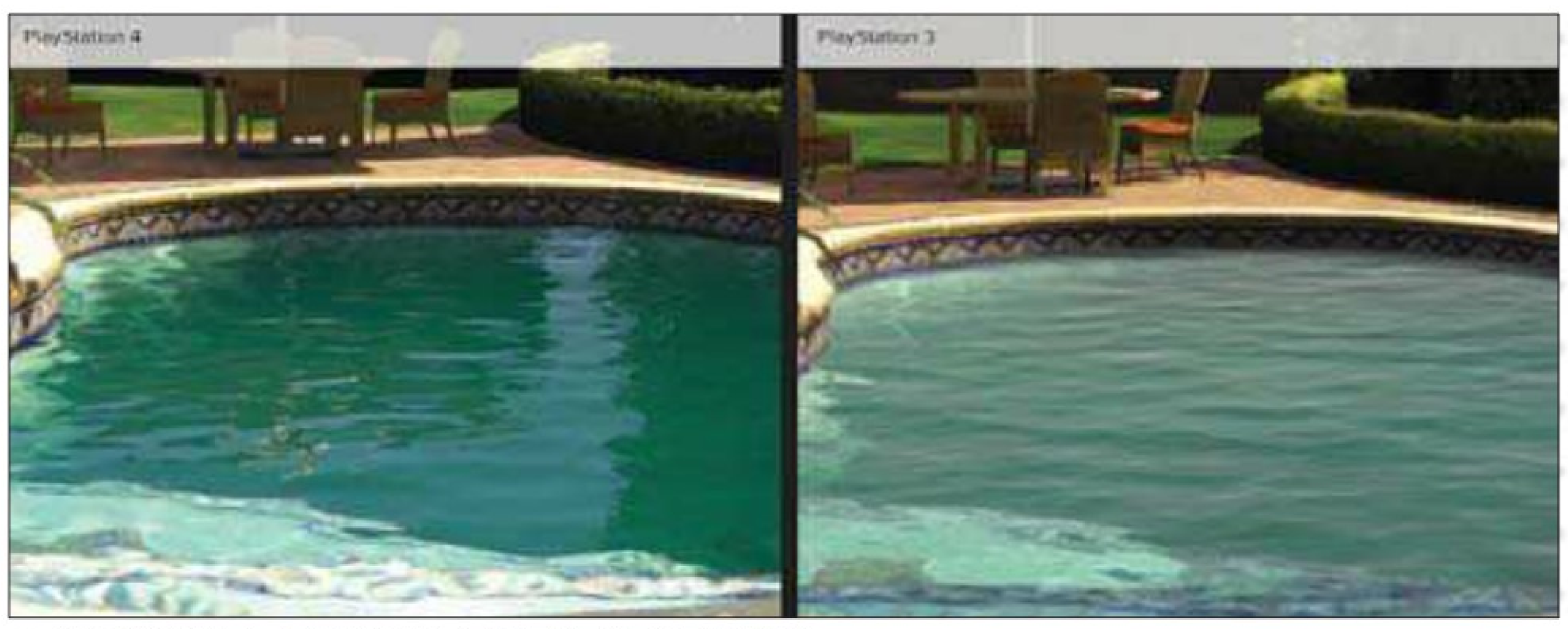
●**风**：在原作中，刮风时能看到电线、树木和旗帜在抖动，而在本作中风的效果进一步改进，整个世界都能被风吹动，布料随风飘动的效果非常自然。

●**动态模糊**：在高速动作时，动态模糊效果的加入能够大大增强真实感。本作新增的第一人称视点中，可以看到很多细节上的动作模糊效果，尤其是距离镜头较近时动态模糊十分逼真。

●**海洋**：本作的海洋模拟与原作相比进化程度惊人，海面上波涛万顷十分壮观，可视距离也大大提高。此外在潜水时也会发现采用后期处理提升了真实感。

●**气氛增强**：除视觉效果强化之外，Rockstar 也不忘增加一些小细节来提升氛围，比如在空气中有更多的小昆虫和灰尘在飞舞，更自然的烟雾也提升了整体真实感。

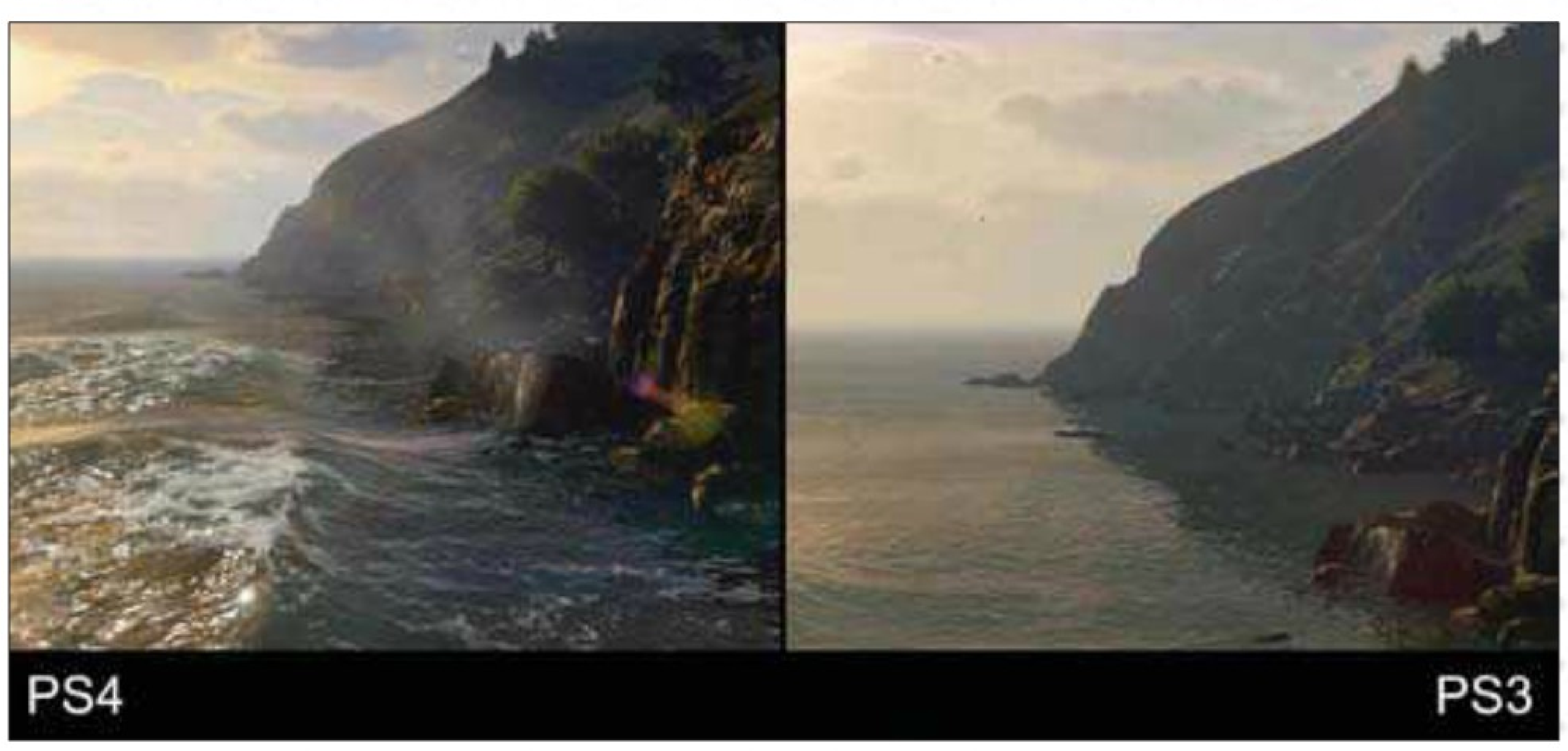
●**缺失的地方**：在原作中，树木会随风摇摆，而本作中反而变成静止的。为什么会有这么奇怪的倒退呢？这可能是因为本作中的枝叶是可互动的，而原作中玩家会直接穿越这些枝叶。虽然其他花草仍然会随风摇摆，但是静止不动的树木还是破坏了气氛。之前 Rockstar 发布的 PS3/PS4 版对比预告片中，PS4 版的树木是会摆动的，为何在成品中缺失？会不会是出了 BUG？目前还有待确认。



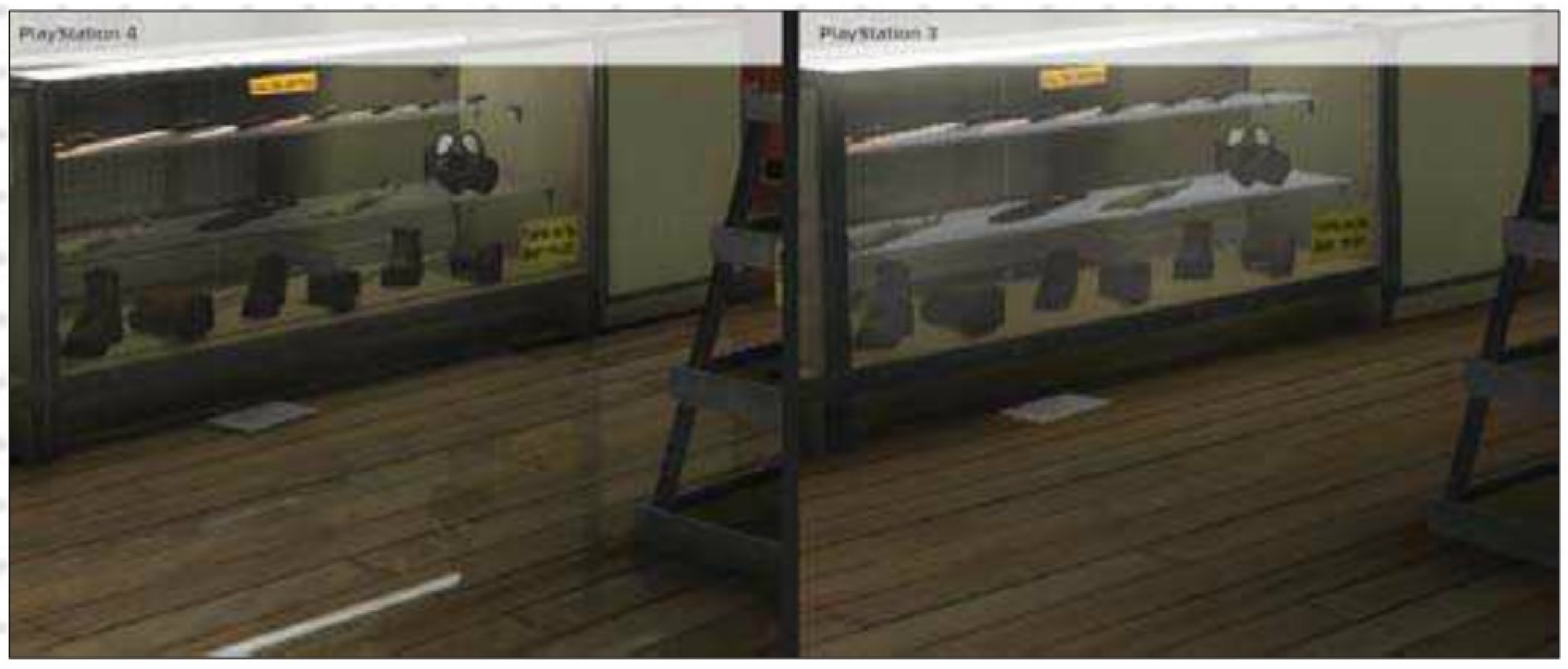
▲水面的反光大大提高了整个场景的质感与真实感。



▲下雨时的雨滴与积水处产生的涟漪都有细腻的光影和反光，PS3 版中则是模糊一片。




▲预告片中的画面对比非常悬殊，实际成品并没有这么大幅度的改进。



▲本作的室内和室外全面使用了高质量的光面反射。



▲雨夜的光影效果进化得更加明显，PS4 版可以看到真实的水面反射，乃至雨滴溅落的水花，而 PS3 版基本是一团黑。




## 总结

从以上各细节的对比可以看出，《横行霸道Ⅴ》高清复刻版的进化是无处不在的，但是再仔细与今年 E3 展期间 Rockstar 发布的预告片相比，可以看到 Rockstar 并没有完全兑现承诺。当然，本作仍然可以算得上迄今为止最有诚意的高清复刻游戏，还有很多令人欣喜的改良是预告片中也没有涵盖到的。综合而言，Rockstar 并没有令人失望。最令人遗憾的可能是同屏的 NPC 与汽车密度比起预告片差很多，而这对于提升沙箱游戏的整体氛围是非常重要的。不过 Rockstar 也有降低密度的理由——如果交通密度与现实一样，玩家就很难在游戏里夺命狂飙了，虽然变得真实，但可能会降低乐趣。

本世代版《横行霸道Ⅴ》是史上最完美的沙箱游戏，但可能还不是终极版本，要想看到它的究极表现，可能还要等 PC 版。以最高设置运行的 PC 版终究还是比家用机版更强。《横行霸道Ⅳ》的 PC 版是可以由玩家自己设置交通密度的，而且还有大量可以自由设定的地方。也许 Rockstar 所发布的那段对比预告片可以在 PC 版中实现。当然这也意味着超高的电脑配置，而 PC 版的《横行霸道Ⅳ》的配置要求就已经很高，实在难以想象效果全开的《横行霸道Ⅴ》需要什么样的硬件才能跑得动。

高清复刻版《横行霸道Ⅴ》只是 Rockstar 的牛刀小试，未来真正面向本世代主机打造的《横行霸道Ⅵ》则更令人期待。本作的画面已经很令人满意，但从中还可以看到许多可以进一步改良的地方。人物建模、物理效果等都有很大的提升空间。

《横行霸道Ⅴ》是史上开发成本最高的游戏，但 Rockstar 也获得了充足的回报，总利润可能超过了以往的任何一作。而这就对续作更大手笔的投入提供了保障，所以虽然玩家们或许需要等上很长一段时间，但是《横行霸道Ⅵ》很可能会在次世代的末期登场，再一次让玩家们惊艳不已。

# 游戏情报站

GAME NEWS STATION

●NEWS ●NEWS REVIEW
●EDITORS'OPINIONS ●INTERVIEW
●EDITORS DISCUSSION



## 本期大事记

DIGEST

**11.25** 索尼在投资者会议上表示游戏相关业务年营业额将达到1.6万亿日元，成为索尼集团盈利希望所在。

**11.28** 微软宣布Xbox日本事业部负责人泉水敬将调职到美国总部，由原索尼美国副总裁高桥美波接替其位。

**12.02** 预定2015年秋季发售的《刺客信条 胜利》内部演示影像泄露，将设定于维多利亚时代的伦敦。

**12.03** SCE隆重庆祝PS诞生20周年，举办"PlayStation Awards 2014"表彰经典名作。

**12.05** 年末盛会TGA 2014颁奖礼召开，《潜龙谍影在线》、《塞尔达传说 Wii U》等瞩目大作进行了实机演示。

**12.06** 索尼在拉斯维加斯举办"PlayStation Experience"，公布了《未知海域4》《街头霸王V》等重量级大作的实机演示。

## 新闻短波

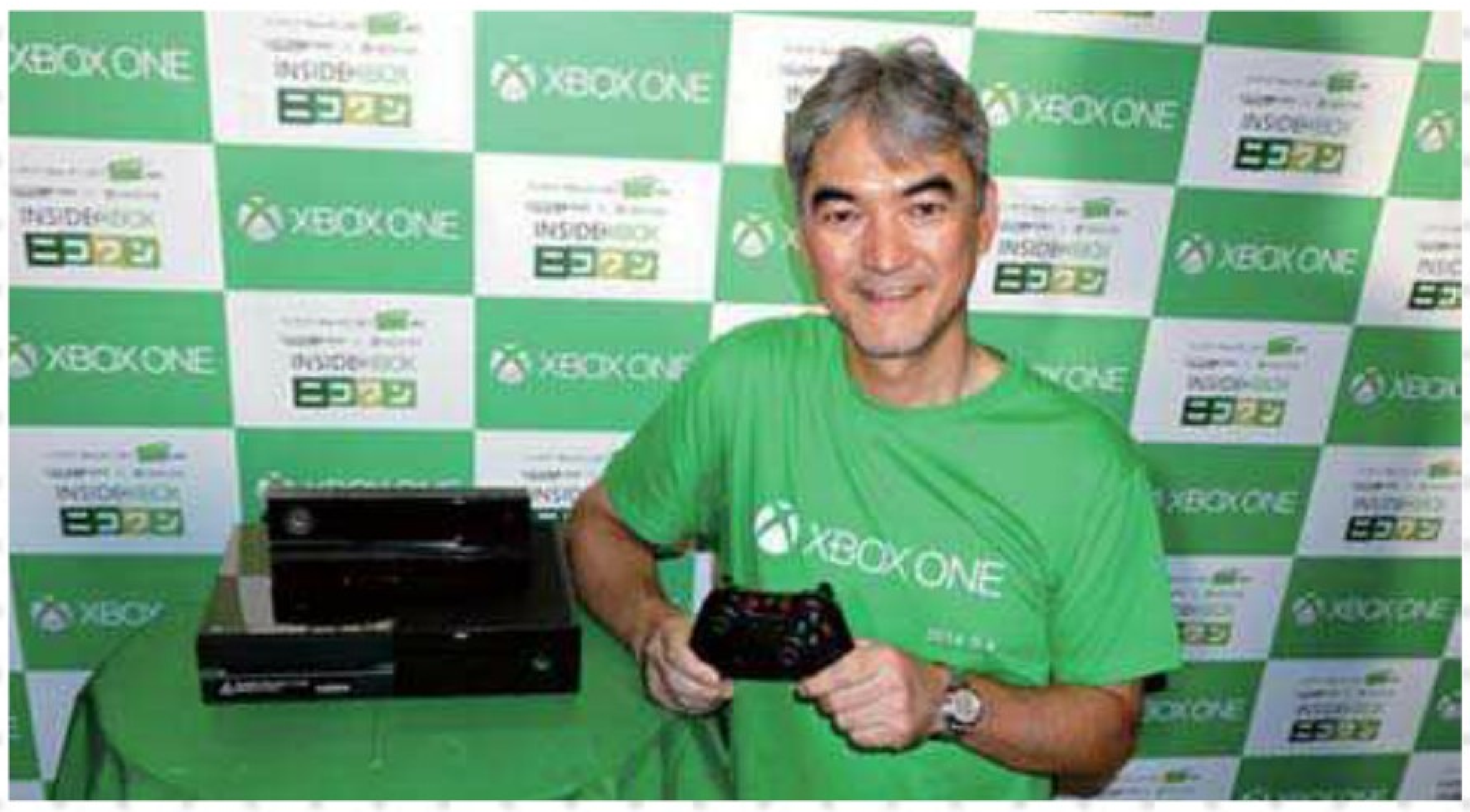
INFO

### BNGI摩托车新作

BNGI美国分公司日前公布了摩托车竞速游戏新作《Ride》(PS4/PS3/X360/Xbox One)，本作将于2015年春季发售。游戏中收录了超过100辆摩托车，还有众多赛道可选。



## TOPIC Xbox日本事业部大地震，部长调职



11月28日，微软宣布泉水敬将不再担任Xbox日本事业部总负责人，今后他将调职到美国雷蒙德总部，担任互动娱乐事业部总经理，他的汇报上级为Xbox事业部副总裁Nike Nichols，主要负责日本和美国Xbox事业部之间的沟通协调。接替泉水敬的是高桥美波，他曾是美国索尼的副总裁，今年7月加入微软。

泉水敬此次调职是属于升职还是降职？目前并没有官方说法。作为微软在日本的老将，泉水敬早在2002年就加入日本微软，一直负责Xbox的日本业务，从2006年开始担任日本Xbox本部长。但是多年来Xbox一直在日本萎靡不振，到Xbox One更是跌到谷底，自从今年9月份发售以来，两个多月的时间里只销售了4万多台。而当年X360日本首发两日销量为6.2万台。

## EVENT 索尼游戏营收将达1.6万亿日元

近日在面向投资者的会议上，索尼表示由于PS4取得了巨大的成功，游戏业务正在成为索尼集团扭亏为盈的主要力量。目前索尼已经将本财年游戏部门的营业额预期值提高到1.6万亿日元，增长四分之一。另一个营收主力是包含相机和摄影机在内的成像传感器部门，预计本财年销售收入将大增70%，达到1.5万亿日元。索尼电影则计划在未来三年内收入增长三分之一。

至于最主要的亏损部门——电视机和智能手机业务，索尼也将采取全新战略，不再追求市场占有率，而是优先保证盈利。索尼移动社长十时裕树表示，即使销售额降低30%，也要实现盈利。为了节约成本，索尼将会终止对FIFA的赞助。索尼公布了一系列的改革方向后，其股价当日大涨了6%。

### 日本游戏专卖店5年内消失？



随着日本家用机游戏市场的持续萎缩，以及各种电商平台的冲击，曾风光无限的游戏专卖店目前正举步维艰。一位日本游戏零售从业者称，日本的游戏零售店可能会在未来5年内消失。

"游戏专门店Pao"在东京开了几家分店，其员工日前发表网文称，现在的小型游戏店受网络冲击巨大，数字版游戏在不断挤压实体游戏的生存空间。亚马逊等电商平台也在挤压零售行业的利润空间。这也是全球零售商面临的共同问题。为求自保，游戏专门店开始售卖非游戏类产品，比如Pao今年夏季就开始销售实体卡牌，今后的经营范围可能会越来越广。

### X360版《Warface》停运

由于玩家反响不佳，微软已经决定停运Crytek的X360免费游戏《Warface》，本作将于2015年2月1日正式停服，目前已经关闭注册，也无法再购买游戏内的虚拟货币。本作从今年4月开始运营，从开服到停服总共不到一年时间。不过本作的PC版仍然保持活跃，注册用户超过2500万。

EVENT
# 微软被曝拖欠独立开发者




X360的独立游戏卖场XBLIG一直以来饱受非议，最近又有知情人士爆料称，微软经常拖欠独立开发者应得的报酬。有开发者称，本应在11月中旬就该支付的收入分成，拖欠了半个多月都没收到。随后其他独立开发者也纷纷表示经常被拖欠。

独立RPG开发者Robert Boyd与合伙人Bill Stiernberg开办了独立工作室Zeboyd Games，他们在XBLIG上推出了两款游戏，Boyd称："总的来说XBLIG的支付不是很可靠。"过去独立开发者抱怨最多的是XBLIG的位置太隐蔽，与XBLA相比成功率太低。

据Boyd透露，XBLIG按季度支付给开发者收入分成，一般是在一个季度完结之后的45天内支付，但是一般要到期后拖几天才支付，这次却被拖了两三个星期还没支付。Boyd说："我们的XBLIG收入本来就很少了，这还拖欠简直太气人，我们都付不起房租了。"

对此，微软方面发表的官方声明称是系统出现了技术问题，才会导致部分开发者的应付款推迟支付。微软目前正在努力修复。

EVENT
# 2K Games成立Hangar 13工作室




2K Games日前宣布成立Hangar 13工作室，由老牌游戏制作人Haden Blackman担任主管，地点位于旧金山湾区的2K总部。目前这家工作室正在开发一款未公布的新作。

Blackman曾是LucasArts的编剧，之后成为《星球大战》相关游戏的高级制作人兼品牌总监。由他经手推出了《旧共和国武士》、《原力释放》等叫好又叫座的星战游戏。此后他创办了Fearless工作室，2012年1月该工作室卖给了Kabam公司。Blackman本人赢得过多项业界大奖，包括美国作家协会的游戏编剧大奖，以及GLAAD媒体大奖。

"Hangar 13的理念是'每个玩家的故事都是独一无二的'，我们将创造的次世代游戏会让玩家创造自己的体验，无论是每一刻的游戏经历，还是对游戏世界、角色和故事的长远影响。为了实现这一目标，我们开发了独家技术，并成立了一个充满激情的核心团队。"

EVENT
# PS Awards 2014颁奖礼召开，庆贺PS二十周岁

每年12月3日，SCE在庆祝PlayStation生日的同时，都会举办"PlayStation Awards"颁奖礼，对日本地区做出突出贡献的游戏颁发"白金奖"、"黄金奖"等奖项。今年12月3日是个特别的日子——这是PS在日本发售20周年纪念之日！

"PlayStation Awards 2014"除了请到现任SCEJA总裁盛田厚颁奖外，也特别请来了"PlayStation之父"久多良木健颁发纪念性的"20周年纪念玩家最喜爱游戏大奖"。

由于近年来日本家用机市场惨淡，因此过去一年




PS系主机上并没有在日本超过百万销量的游戏出现，所以这次白金奖只能空缺。好在销量超过50万套的"黄金奖"有多款游戏达标，依次为：《实况棒球2013》、《FIFA 14》、《噬神者2》、《GT赛车6》、《最终幻想X/X-2高清重制版》、《潜龙谍影 原爆点》。

本次也面向日本与亚洲玩家，以玩家投票的方式选出了10款"玩家最喜爱游戏"，分别如下：《刺客信条IV黑旗》、《潜龙谍影 原爆点》、《无名英雄 再来者》、《看门狗》、《最后生还者 重制版》、《宿命》、《英雄传说 闪之轨迹II》、《FIFA 15》、《邪恶深处》。

为了庆祝PS二十周年，本次SCE特别对20周年重点游戏进行了表彰，以过去19届PlayStation Awards的白金奖和金奖游戏为候选作品，通过玩家票选的方式选出了"20周年纪念玩家最喜爱游戏大奖"，获得这个重量级大奖的游戏分别为：《最终幻想VII》、《最终幻想X》、《潜龙谍影3食蛇者》、《怪物猎人 携带版2nd G》、《横行霸道V》。

## Eidos公布次世代引擎



Eidos蒙特利尔工作室近日公布了他们的新一代游戏引擎——"黎明引擎"，《杀出重围》新作确定将采用该引擎打造。

黎明引擎是基于IO Interactive的"Glacier 2"引擎进行改造，通过新技术强化了实时物理模拟、高级AI编程等功能。

同时Eidos蒙特利尔也在招募开发人员参与进一步开发完善黎明引擎，并参与新作项目。

# 新闻短波

INFO

### SE全新RPG开发中

Square Enix社长松田洋祐日前透露，Square Enix正在开发一款全新的家用机RPG大作，将于12月对外公布，这款游戏"绝非重制"。

### 《战神》系列新作尚处于初期阶段

《战神》制作人Cory Barlog日前在Santa Monica工作室官方推特上透露，《战神》新作正在开发中，本作肯定不是前传，可能会是系列的"再启动"。可惜的是目前本作还处于非常初期的开发阶段，未来一两年内会公布更多细节。

### 《战神》制作人PS4新作

在PlayStation Experience期间，《战神》制作人David Jaffe公布了他的PS4新作《Drawn To Death》。本作是一款第三人称视点射击游戏，以多人竞技场的方式进行，描绘的是发生在学生笔记本里的战争。

### 顽皮狗美术总监加盟《古墓丽影》

前顽皮狗与Irrational Games的美术总监Nate Wells已经跳槽到《古墓丽影》的工作室水晶动力，此前他参与开发了《最后生还者》，今年4月跳槽到Giant Sparrow。



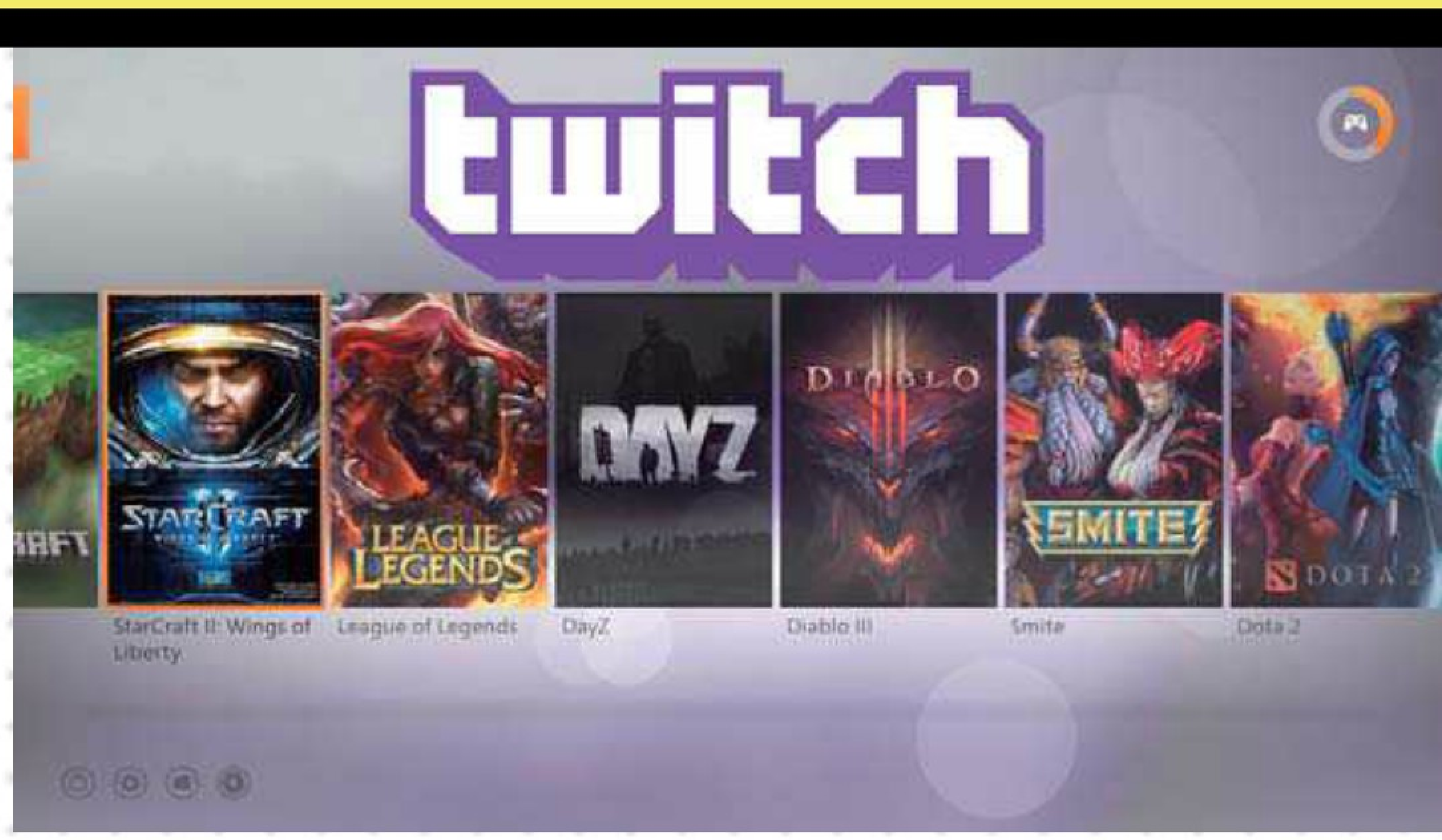
### Level-5开发PS4超大作

Level-5社长日野晃博日前在《白骑士物语》的网络直播节目中透露，Level-5正在开发一款将"超越白骑士"的PS4大作，类型应该也是RPG，将于明年E3展期间公布。

### Capcom开发"令人震惊的大作"

Capcom制作人竹内润透露，目前他们正在开发一款全新PS4大作，预计很快会公布，这是一款将会让西方玩家瞩目的游戏，"这款游戏的质量将会让你感到震惊"。

# 编辑视点 EDITORS'OPINIONS




## 也谈游戏直播

要说近期用户爆炸性增长，渐渐成为社会现象的事情，我想游戏直播算是其中最为明显的一个，实际上，游戏直播正成为中国互联网流量占比最大的视频服务之一，而相信各位读者多少也有观看视频直播的经验，下面就谈谈我对这一娱乐形式的种种看法。

其实游戏直播在世界范围并非什么新兴的事物，早在2011年著名游戏直播网站Twitch就已将这种娱乐形式发扬光大，而Twitch也仅仅是其中最突出的一个代表罢了。游戏直播这种互动形式的出现恐怕还要追溯到在Twitch出现的数年之前，而随着《英雄联盟》以及《刀塔2》等MOBA类游戏在全球范围的风靡，中国的游戏直播风潮也一下子被引爆。

看人家玩游戏有什么好玩呢？我见过最标准的答案就是“不会下场踢足球我还不能看足球吗？”，作为一个无聊的时候也喜欢看直播的人，我觉得游戏直播最直观的意义有两点。第一是资讯性，随着年龄的增长，很多玩家即使很不情愿，但生活重心仍难免有所改变，因此也没有精力去时刻关注各种游戏的资讯，但有了直播门户，玩家可以在短时间内直观地获悉一款游戏的特点，毕竟官方宣传都是自吹自擂，只有看过本体才能知道是否适合自己。二是拉近了高手与菜鸟之间的距离，这一点在MOBA、格斗等竞技类游戏中特别明显，在以往民间高手往往只能称霸一方，很难有展示自己的舞台，但有了游戏直播门户他们就可以将自己的亮点展现出来，而观众也能从直播中学习到高手的游戏套路，从而提升自己的水平。

直播实际上是艰苦的，除了一些为爱献身的狂人外，很少人愿意耗费大把的时间白费唇舌却一无所获，而因此诞生的一种新经济创收套路也开始流行了开来，一些人气主播，在赚足了名气后，利用自己的粉丝群推广自己的淘宝店从而获得收入。这种做法无可厚非，但是不得不说大部分主播由于缺乏货源，只能选择一些质量低下的山寨货品进行代销，从其中赚取差价，其中最为突出的就是廉价的外设、雷同的服饰以及一些三无零食。但无奈不少观众人傻钱多，不少人还是从中获得了暴利，而一些别有用心的主播也为了名气或是金钱进入了这个圈子，打着游戏直播的旗号，行坦胸露乳之实，实在……

抛开一切主观因素不谈，每一名观众都有权自行选择自己观看的内容，是与众同乐还是臭味相投，决定权在于观众自己的手上，但只要这种新型的互动娱乐形式能够满足到你，那么它就已经成功了。

> 有了直播门户，玩家可以在短时间内直观地获悉一款游戏的特点，毕竟官方宣传都是自吹自擂，只有看过本体才能知道是否适合自己。
>
> [文：伽蓝]

## 说书人的新挑战

最近总帅纱迦跟我分享了一件趣事，他有位朋友号称是Telltale Games的真饭，说是这家公司出的游戏都玩过，结果纱迦一查，发现他自己玩过的Telltale Games游戏都比这位所谓的真饭要多，把游戏列表给那位朋友一贴，对方当场拜服，并且表示其中的游戏大部分闻所未闻。这种差异是怎么产生的？原因说来也简单，在开发了大名鼎鼎的《行尸走肉》之前，Telltale Games的名声很大程度上只是被核心的欧美AVG玩家所知，这时候起码在国人玩家圈子内，这家公司的所谓“真饭”简直可以说是难得一见，但与此同时Telltale推出的游戏却不少，主打的方向和如今差不多，也是各种影视动漫作品的游戏改编，包括非常经典的《回到未来》和《侏罗纪公园》，还有《灭罪鉴证科》等等，同时自身也推出过一些非常有趣的作品，例如完全以角色为主打魅力的棋牌游戏《扑克之夜》。这些游戏大多数有着一个非常明显的特点，就是成就异常好拿，所以作为成就饭的总帅自然能够在玩过Telltale Games作品的数量上碾压自己的朋友。






在2012年靠着《行尸走肉》大赚一笔后，闯出了业界名声的Telltale Games自然凭空多了很多真饭，而随着《行尸走肉 第二季》继续保持精彩的剧情，而改编自《成人童话》的作品《凡尘之狼》也获得了不错的评价，这家公司在近两年的受欢迎程度自然是越来越高。但其实大部分真饭——包括稀饭我在内，都无非是从《行尸走肉》开始接触这家公司而已，与其说是忠实爱好者，倒不如说是凑热闹式的追捧。不过喜欢就是喜欢，也无所谓真假和时间长短，玩家们的关注也的确让Telltale Games受益良多，其成果，就是他们最近推出的两款新作品：《边境之地传说》和《权力的游戏》。

Telltale和《边境之地》系列”开发商Gearbox关系素来不错，这一点可以从《扑克之夜2》中那夸张的《边境之地》素材运用和直接把小吵闹这个角色拿过来当牌手中窥探一二，所以能够开发《边境之地传说》倒也不算特别惊人。但要从大红大紫的《权力的游戏》剧组手中拿到改编版权，光靠关系估计还不行，得有说得过去的实力，这个可不是指硬技术力，而是硬编剧力，上一个《权力的游戏》作品战斗部分做得一塌糊涂，也得请来马丁亲身监修剧本，这一次Telltale出的作品干脆是AVG，剧情不过关那可真是要被原作+电视剧粉丝们直接抬出场外了。

当然，目前看来担心是多余的，无论是《边境之地传说》还是《权力的游戏》评价都颇为不错，前者稀饭我在游戏发售后第一时间体验，其讲述了潘多拉星球上一个充满了黑色幽默的犯罪故事，让人想起盖·里奇的《偷抢拐骗》，后者虽然尚未来得及品味，但媒体评价已经足够让我放心去买买买。虽然这两款游戏恐怕都不能够造成《行尸走肉》式的轰动，但是受欢迎程度肯定也不会低，如此一来，Telltale Games又在版权故事改编游戏上踏出了坚实的一步。

因此，相信任何忠实玩家们，都会忍不住对Telltale Games的下一步挑战目标更为充满期待吧。

> 上一个《权力的游戏》作品战斗部分做得一塌糊涂，也得请来马丁亲身监修剧本，这一次Telltale出的作品干脆是AVG，剧情不过关那可真是要被原作+电视剧粉丝们直接抬出场外了。
>
> [文：稀饭]

# DLC还能这样玩儿?

任天堂涉足付费 DLC 可以说是比较晚的,尽管他们强调过,在一次性付费的情况下要提供完整的游戏体验,要保证内容没有削减,但美好的初衷到了《火焰之纹章 觉醒》推出后终于动摇,当时也遭到了不少粉丝的责备和质疑。从结果来看,DLC 带来的盈利不容置疑,因此也自然而然地会让人理解为“任天堂食言”了。

有了两年前的先例,之后任天堂游戏中的付费 DLC 可谓一发不可收拾,而且层出不穷地玩花样变戏法,让人哭笑不得。其中最令我印象深刻的就是 3DS 游戏《大合奏!乐队兄弟 P》和《樽饭体育用品店》的收费策略。没错,跟其他厂商出套衣服加点音乐就能标价一两千日元大卖特卖的粗暴手段比起来,任天堂这两款游戏的 DLC 收费方式足以用“策略”来形容。

听说过《大合奏!乐队兄弟 P》用“烂番茄”来促使玩家付费和消费的人应该不在少数。在这个音乐游戏中,玩家可以使用“番茄”这种虚拟货币来购买乐曲,而实体版附赠了兑换 100 只番茄的下载码,导致后来下载码比游戏本身价值还高。当然了,番茄可以用现实货币来充值购买。游戏内置投稿功能,玩家可以下载到别人自制的乐曲,下载量较大的曲目将获得官方奖励的番茄。于是凭借这种流通体系,理论上玩家甚至可以自产自销。而问题就在于,这些番茄竟然跟真的番茄一样是会“烂掉”的,5 个月之后,用真实货币换来的番茄就会失去应有的价值……

棒球游戏《樽饭体育用品店》则是另一种变相 DLC 手法。游戏中的店主樽饭是一只狗,同时也是退役的棒球运动员。免费下载游戏后玩家可以玩到最基本的击球小游戏,玩到一定程度时,玩家就要应付这只狗的一连串“推销”。樽饭会可怜兮兮地哀求玩家为解锁其他小游戏而付费,这些小游戏都与棒球有关联,比如各种姿势的击球、投球,以及裁判,甚至是控制机器来削制棒球棍。小游戏本身可谓精良,名符其实地充满了“快感”,不过诱导玩家付费的过程却很让人无语。最初推销时,小游戏的标价为 400 日元,但是如果你愿意深入把免费的关卡都打通,就能收集到“水煮蛋”,这时樽饭就会再次来唆使,让你把水煮蛋交出去,于是原价 400 日元的小游戏就会逐步降价……

以上两个游戏的销售手段无非就是把课金手游那一套改造了一番,把课金变成流通的番茄,刺激玩家持续游玩和创作,甚至迫使玩家消费;把课金做成免费游戏后的奖励,甚至通过打折来让玩家有种莫名奇妙的成就感。之所以提起这两款旧作,是因为任天堂最近又使出了 DLC 的连环招,不妨再看看现在的新玩法是怎样的:《任天堂全明星大乱斗》的 Wii U 和 3DS 版本双双入手的话,不仅原声 CD,就连 DLC 角色超梦都是免费赠送的了;《马里奥赛车 8》的新赛道新角色新赛车 DLC 在第二弹更新之前就能打包预购,



□《樽饭体育用品店》通过游戏给 DLC 打折。



■“邪神”品质的 amiibo 收藏价值不高,但联动的潜力不容小觑。

优惠价让人感觉像是捡了便宜。而最可怕的是,做工堪比“邪神”的 amiibo 玩偶本身就是个 DLC 大坑。一个玩偶只能储存一款游戏的资料,但同一个玩偶用在不同的游戏上,就能获得不同的 DLC。比如《塞尔达无双》的一种 DLC 武器就要通过玩偶来解锁。如此一来,玩家不是买更多的 amiibo,就是买更多的游戏。想从 DLC 和课金模式分一杯羹的不只是任天堂,手握众多人气品牌和角色的也不只是任天堂,但有能力把未来的所有游戏资源都联动起来,又有能力诱导玩家如此持续消费的,恐怕很难再有第二家了吧。

> 以上两个游戏的销售手段无非就是把课金手游那一套改造了一番,把课金变成流通的番茄,刺激玩家持续游玩和创作,甚至逼使玩家消费;把课金做成免费游戏后的奖励,甚至通过打折来让玩家有种莫名奇妙的成就感。

[文:初心者]



[文:实习编辑 Mikiya]

# 举步维艰的精神续作

**灵魂的继承**

近年来,“精神续作”一词逐渐被玩家们所熟知。何谓精神续作,借用 WIKI 上的定义,是指一部作品,没有继承早前作品的故事线及名称,但依旧有非常多的细节、元素和主题等内容被继承了下来,从而形成的新作品。当然字面上的解释并不能帮助我们更好地理解这个词,所以还得配上实例解析。以三上真司的恐怖游戏新作《邪恶深处》为例,本作表面上看似与“《生化危机》系列”无半点关系,但是无论是恐怖氛围的塑造,还是整体节奏的掌控,抑或是游戏中登场的“电锯男”等元素,都与三上担任制作人的《生化 4》极为相似,因此《邪恶深处》被视为《生化 4》的精神续作,也是“三上式”恐怖游戏风格的继承者。

精神续作的出现是许多有一定玩龄的老玩家所愿意看到的,因为他们可以玩到那些已经被游戏发行商埋没,或是交给外包公司处理而导致面目全非的经典作品真正意义上的续作。对于制作人而言,则可以在脱离版权限制的条件下,将倾注了自己心血的游戏或系列重铸或复活。更重要的是,可以摆脱发行商的限制,将更具个人风格的理念植入到这些“续作”中。玩家与制作人的双向需求促使了精神续作的出现,神谷英树在“《猎天使魔女》系列”中证实了这一点,坚称不做续作的神谷将自己没能在初代《鬼泣》中实现的理念延续到了“《猎天使魔女》系列”中,而本作 1 代扎实的销量也间接反映了玩家的诉求。

**难言的无奈**

精神续作的出现一定程度上符合了核心玩家的市场需求,但也面临着一个相当现实的问题——资金支持。离开了老东家的制作人们大多以独立制作组的形式进行着这些作品的开发,他们必须寻找一个新的发行商为大额的开发费埋单,而利益为上的发行商未必看得上这些可能与大众潮流相背的作品。白金的《魔女 2》在制作中途便惨遭初代发行商 SEGA 抛弃,不过所幸任天堂向其抛来了橄榄枝,而离开 KONAMI 的原“《恶魔城》系列”制作人五十岚孝司则没这么幸运了,他原本设想的 2D《恶魔城》精神续作的计划因为无发行商看好无疾而终。

如何才能获得资金支持,“洛克人之父”稻船敬二找到了一种新的方法,那便是公开募资。他在 Kickstarter 上为“《洛克人》系列”精神续作《神威九号》的集资活动进行得十分顺利,而本作目前也已经开始进入到 DLC 的募资阶段。这种完全摒弃发行商赞助的模式,可以直接让市场和用户来决定游戏生杀大权。而这种独立游戏的运作模式,让更多名作的复活成了可能。无论市场的选择如何,前路有多崎岖,我还是相信会有更多经典游戏的精神续作出现在各位玩家面前。

> 离开了老东家的制作人们大多以独立制作组的形式进行着这些作品的开发,他们必须寻找一个新的发行商为大额的开发费买单,而为利益所驱使的发行商未必看上这些可能与大众潮流相背的作品。

# GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



COS角色 艾露菲尔特
出自《罪恶装备Xrd SIGN》
Coser 八重樱

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

## 新·世界树的迷宫2 巨龙骑士
新・世界树の迷宮2：ファフニールの騎士



3DS

23

■Atlus ■角色扮演
■2014年11月27日 ■日版

**[游戏简介]** 本作是《世界树迷宫》系列"进入以"新"为前缀的系列后推出的第二作，仍然继承前作的特点，不再只是让玩家自定义冒险队成员，而是加入了有个性和独特外形的角色，从古典RPG向着王道RPG路线靠拢，但同时又保留了系列惯有的主视角迷宫探索和地图绘制元素。




系列沿用已久的系统在本作当中仍然健在，改进比例较小，多少让人觉得有点腻味。延续"新"系列上一作的强化角色个性路线值得赞赏，但是语音的缺乏让这一特点也显得有点简陋，看着角色们在许多对话中只能发出简单的音色会让人觉得游戏本身古典得有点过头。但除此之外游戏的整体表现良好。

2D立绘和原画十分精美，但对话选项略多。**作为一款需要慢节奏仔细探索的游戏，本作依然有不低的上手门槛和秒杀新手毫不留情的高难度，因此在掌握了要点之后玩起来也很有成就感。**比起之前作品，游戏在UI和地图部分改善了不少，尤其是地图，对判断周围状况的帮助更大了。

虽然只是《世界树迷宫2》的重制版，本作的进化可谓是全方位的，不仅加入了新的剧情，强大的声优阵容也很能勾起玩家的购买欲。游戏的基本流程、迷宫探索和战斗方面相比前作变化不算太大，剧情模式多难度的设定很大程度上照顾了新手玩家，也不会像原作中那样过于枯燥无味。

## 梦幻之星 新星
PHANTASY STAR NOVA



PSV

热血推荐 25

■SEGA ■动作角色扮演
■2014年11月27日 ■日版

**[游戏简介]** 时隔多年之后推出的单机版《梦幻之星》，去掉了网络联机，只保留面联的功能。游戏交由tri-Ace进行开发，整体的系统和设定延续自网络版的《梦幻之星 Online2》，并引入了新的职业、武器以及超大型BOSS战。由于飞船的不慎坠毁，玩家们将在未知的星球上展开新的冒险之旅。



本作整体素质较高，画面属于PSV上的高水准，虽然部分战斗会略微掉帧，但整体十分流畅。基于《PSO2》改良而成的游戏系统十分完善，可以捕获游戏中大型敌人的设定别出心裁，新增的武器与职业可玩度很高，老玩家也可以投入其中，没有加入"网络联机"功能是一大遗憾。

**正式版的感觉很不错，脱胎于网络版的战斗系统流畅而多变，相比此前掌机上的作品更有动作游戏的爽快感，长时间游玩也不会沉闷。**虽然武器种类有所删减，但锥击炮、光环等新武器都很有特色，武器组合、据点建设、超大型BOSS战等系统也都非常完善，惟一的遗憾可能是缺了点3A特色。

比起早期的试玩版，正式版的体验实在是好太多了。画面和帧数方面都非常让人满意，基于网游版的诸多要素也很好的继承下来，对巨大BOSS的演出魄力十足，丰富的武器搭配可以让玩家在任务中有更多的选择余地，方便的视角操作还有快捷的触摸式UI也让游戏体验更加流畅。

## 大江户锻造师
大江户 BlackSmith



PSV

21

■日本一 ■角色扮演
■2014年11月27日 ■日版

**[游戏简介]** 本作是由日本一开发的一款原创迷宫育成类RPG，游戏以"金钱"与"爱"为主题，玩家扮演的是一名仅有一年寿命的刀匠，为了能与心爱的女性步入爱的殿堂，他必须不断地到迷宫中收集素材从而打造出精良的道具和饰品用于换取金钱。虽然福利满载，但揭示的却是赤裸裸的现实。



日本一的游戏虽然画面都不咋样，不过作品本身总是不乏亮点。**游戏的"福利"部分很出彩，2D立绘的角色表情非常丰富，与艺伎们应酬的感觉也很到位，代入感极佳。**迷宫探险则回归点阵风格，略显怀旧但依然乐趣十足，而核心的锻造系统借鉴了音乐游戏触屏的玩法，很有新意。

剩余寿命的设定算是比较新颖，不过时间的分配也变得十分重要。与艺伎们的交流互动十分符合绅士们的喜好。迷宫的探索比较复古，难度不算太高。支线依赖的剧情连贯起来也有些亮点，没有日期的限制这点好评。武器的强化是比较难上手的部分，一开始容易浪费很多素材。

精美的原画和人设使得本作的卖相看上去很不错，与艺妓互动的部分甚至盖过了锻造系统本身。剩余天数限制以及锻造系统玩起来有"工作室"的感觉。但相对地，迷宫部分是粗糙的点阵图风格，而战斗系统也传统的第一人称RPG形式，没有称得上特色的地方，厂商在这两个方面显得很敷衍。

## 飙酷车神
The Crew



PS4/XOne/X360

22

■Ubisoft ■竞速
■2014年12月2日 ■美版

[游戏简介]本作是由育碧旗下制作组打造的次世代竞速游戏，采用了开放世界的游戏形式，玩家可以驾驶自己的爱车在美国的各个城市间自由驰骋。玩家不仅可以在游戏中完成各种赛事，领略各地风光，还可以随时邀请其他在线玩家一同游戏，而专业的车辆改装系统也是游戏的一大特色。

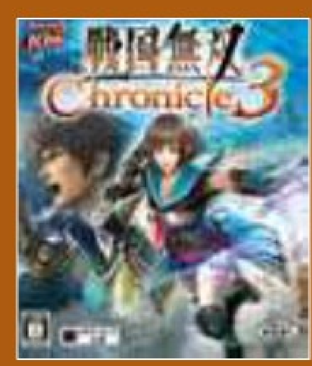


本作画面虽然略逊一筹，但也达到次世代标准，并且有着不错的光影效果。**游戏的主线故事值得一看，涵盖全美的地图会让玩家过足瘾。各类车辆的驾驶手感良好，爽快感十足，且易于上手。**不过游戏中各种碰撞不够真实，行人的百分百闪避也令人匪夷所思，喜欢拟真驾驶的朋友可能较难适应。

多变的游戏内容让人有种一玩就停不下来的感觉。虽然主打在线模式部分，但单人剧情依然有着不俗的表现张力。玩家要在大地图上完成各种任务，并随时在线上和线下两部分间进行切换。号称横跨美国大陆的地图重复度较高，合作任务种类不少，适合与好友一同玩耍。

游戏主打的是超大的开放世界和丰富的车体改装，穿插其中的剧情也算一大亮点，至于画面就别抱有太高的期待了。驾驶时的手感可圈可点，既兼顾了爽快感与速度感，但也不会给人轻飘飘的感觉，只不过物理碰撞系统实在太差，软绵绵的撞击给玩家带来很大的心理落差。

## 战国无双 编年史3
战国无双Chronicle 3



PSV/3DS

热血推荐 24

■Koei Tecmo ■动作
■2014年12月4日 ■日版

[游戏简介]玩家以原创人士的身分乱入日本战国时空，通过自己的行动来改变历史走向。战场上玩家可以随时切换控制角色，不同角色拥有不同的战技来改变战局。玩家还能和历史角色搞好关系，从而触发新事件的发生。在练武馆模式中可以挑战高难度任务，拿到更好的奖励。



一上手就会发现游戏是用心之作。双版本表现当然是PSV更好一些，不过有两作基础的3DS在操作方面也有一定的优势。**乱入各个时代的点子很不错，成长系统十分友好。脱胎于《战国无双4》的动作要素也得到了完全的还原，而且还有所改良。**拼图、练武馆等钻研要素也十分给力。

和《战国无双4》比的话画面不会逊色，游戏难度适中，武器强化收集等可以深入研究的内容也颇为充实。可惜的是本作的主人公存在感较为薄弱，但跟历史有出入的if故事线有不错的演出效果。另外，游戏虽然支持触屏操作，但是打得激烈时可能会误碰，把角色换掉。

本作简单来说可以看做是《战国无双4》的IF路线集，多结局的设定值得好评，剧情里的各种小捏他十分有意思。神速攻击的手感和《战国无双4》差不多，两个版本相比起来，PSV版同屏人数较多所以基本上不用担心人不够打，不过右下角的触屏提示面积略大，比较容易分散注意力。

## 罪恶装备 Xrd SIGN
GUILTY GEAR Xrd -SIGN-



PS4/PS3

热血推荐 25

■Arc System Works ■格斗
■2014年12月4日 ■日版

[游戏简介]Arc System Works时隔多年之后带来的《罪恶装备》系列"最新作，游戏采用虚幻引擎进行开发，虽然仍是2D格斗，但采用了3D建模的方式来表现，大魄力的特写和视角转换带来全新的感觉。而本作依然有非常引人入胜的剧情模式，中文版则会在12月24日推出。



睽违多年的系列新作，而且直接登陆次世代平台。画面采用虚幻引擎3制作，细腻的表现和丰富的特效确实让人有眼前一亮的感觉。系统方面继承了过去的高门槛特色，需要较长的时间来练习。家用机版各种模式一应俱全，无可挑剔。惟一的不满是过多的特效在偶然情况下会导致延迟。

**虚幻引擎3打造的画面相当精美，这种用2D风格呈现的3D画面相信会成为未来同类游戏的进化方向。**游戏的系统相对复杂，连技构成也比较有难度，而且缺少像《女神异闻录4午夜竞技场》那样连点按键的简易连段，因此对于新手来说不太友好，要上手还是需要花费不少的时间。

完全进化的画面表现，超酷的必杀技演出以及丰富的模式简直让人大呼过瘾。游戏本身诸多的特色系统虽然复杂，但初学者就算不使用高级技巧也可以进行畅快的对战，详细又便利的教学模式可以让玩家循序渐进的提高自己的操作水平，作为该系列的入门作品实在是再合适不过啦。

DLC

## 胧村正
胧村正

PSV

■2014年11月20日
■37港币
■Marvelous ■动作

推荐度 10 /10



《胧村正》的最后一弹DLC——《角隐女地狱》，日版由于内容审核延期了一段时间，但实际内容并没有删减，素质也依然出众。DLC的战斗系统很有特色，鬼娘可以在大鬼、大人、小孩三个形态间切换，其中小孩与大人战斗时虽然风格截然不同，但都可以独当一面，可玩性极高。

下载游戏

## 边境之地传说
Tales from the Borderlands

PS4/PS3/XOne/X360

■2014年11月25日
■4.99美元
■Telltale Games ■文字冒险

推荐度 9.0 /10



改编自《边境之地》系列"的本作对于原作要素的应用非常丰富，从界面元素到人物再到画面风格等等一应俱全，原创的剧情也非常有趣，讲述了一个笑料百出却又惊险刺激的犯罪冒险故事，而某位大反派的登场更是在第一章结尾时把剧情带入了高潮，令人更为期待后续发展。

文 秋沙雨 美编 NINA






《如龙 0 誓约之地》公布发售日之后就让玩家们有了个盼头。本次前线将为各位介绍争夺堂岛组小头目之位的 3 个东城会直系堂岛组小头目辅佐以及如同桐生与锦山的兄长般的柏木修。在系统方面则是为各位详细介绍了桐生与真岛两人各自独有的赚钱模式，其中还有让粉丝们津津乐道的夜店模式呢。

| | | |
|---|---|---|
| 如龙0 誓约之地 | SEGA | 动作冒险 |
| 多机种 | 龙が如く0 誓いの场所 | 日版 |
| | 2015年3月12日 / 本地1人 | 对应年龄：未定 |
| | 售价为：PS3版&PS4版8190日元 | PSV APP联动 |

## 神室町的“金钱绿洲”

在 354・355 期的前线里曾和各位读者们简单介绍过桐生专用的“金钱绿洲”系统 . 替人解决了某个麻烦事的桐生被对方看上，并将一家濒临破产的不动产公司交给了他，这那便是本作的新要素——“金钱绿洲”。玩家必须面对 5 个“Five Billionaire”，与他们进行金钱游戏，来入手金融领域的霸权和数额庞大的金钱。

“Five Billionaire”分别统治着神室町五个区域，玩家通过收购各区域的风俗店或饮食店来扩大占有率，使用道具来进行投资让店铺成长，当区域占有率上升到一定程度之后就会触发剧情，与五个对手们进行决斗。


▲各区域的占有情况。


▲投资页面。





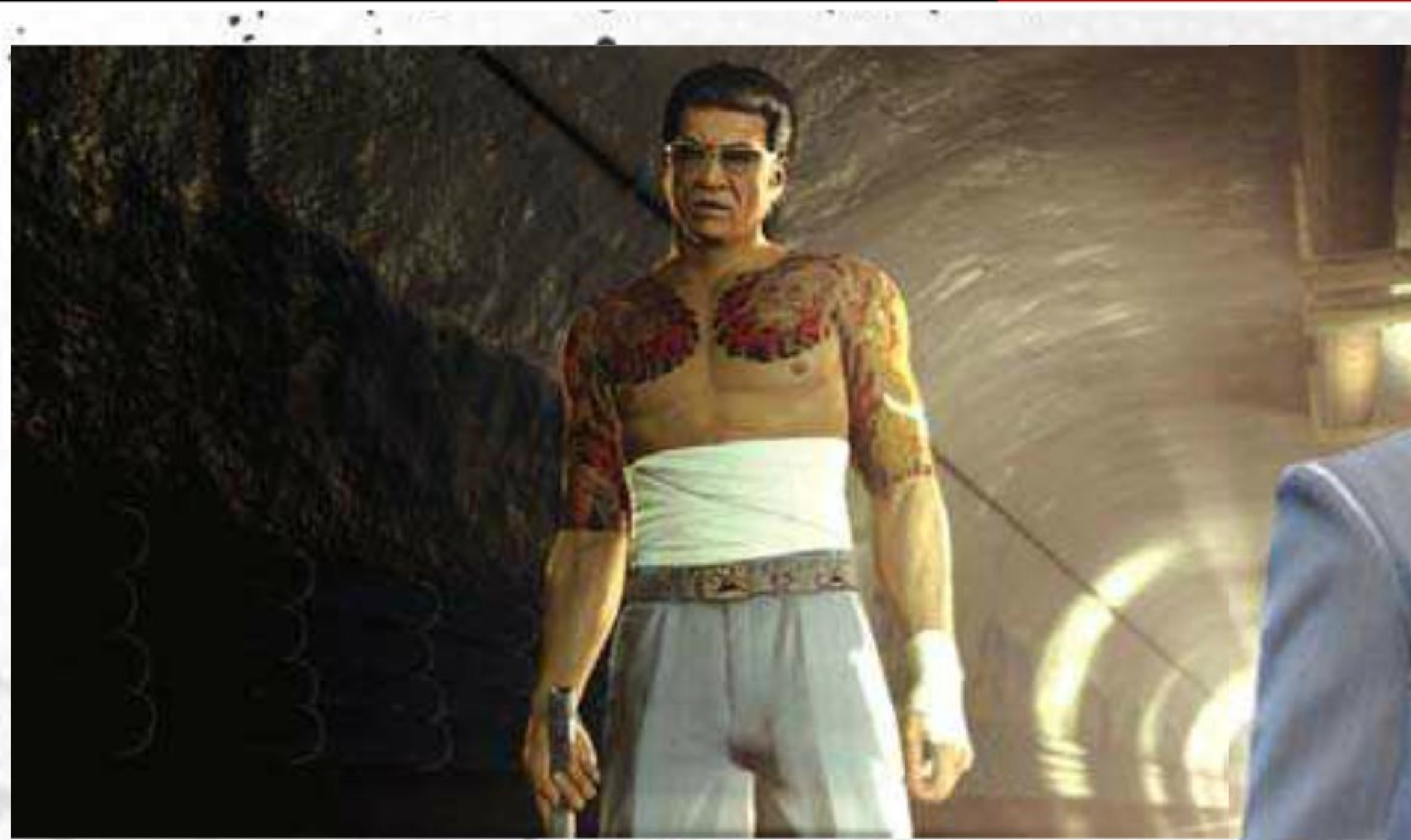
## 柏木修 CV：咲野俊介

东城会直系堂岛组内风间组小头目，作为风间的左膀右臂而名震神室町的极道。很讲义理与人情，对于礼仪也十分严谨，绝不会饶过不遵守秩序的人。由于身为东城会旗下三次团体的风间组，所以在东城会里的地位反而比隶属堂岛组的桐生要低，但是对于桐生与锦山来说他依然是令人敬畏的兄长。风间将组内的实质营运交由给他，同时也深得周围人信赖。



©SEGA





## 利益回收

玩家可以通过收购的店铺来定期获得利益，增加收购数量或者使用道具让店铺有成长的话还能够获得更多的收益，在游戏后期如果将所有区域的店铺都培养至最高的话，就能够时常获得巨额财富。



▲收益的数额会受到景气程度与区域占有率影响。



▲配置员工来经营资产。

## 久濑大作

CV：小泽仁志



东城会直系堂岛组小头目辅佐，久濑拳王会会长。过去曾是职业拳击手，在以武斗派闻名的堂岛组之中也是在“暴力”方面十分出众的极道。在3个小头目辅佐里是资历最长的，现在小头目风间不在位，他便是实质上的中心人物，同时也是距离下一任小头目之位最近的男人。

## 人才的获得与配置

在称霸神室町不仅仅需要金钱，还需要获得可靠的“人才”。在“金钱绿洲”里能够入手的人才类型有三种，分别是“经营者”、“保安”和“顾问”。人才的入手有很多种方法，有时候还能够通过支线来获得。



### 经营者

在各地区经营生意的人才，能够从对手的手上收购资源或者为玩家保护手中的资产，同时还会影响各地区的景气程度。

### 保安

能够守护各地区治安的人才，派他们出去的话，就会大幅度减小让收益暂时停止的“冲突”的发生几率。当该地区的治安变好的话那里的敌人也会变弱。

### 顾问

让入手的产业进行成长和发展所必要的人才，只要支付顾问费就能够让他们前往该区域来为产业提出各种建议，让产业壮大。



## 产业的收购



产业的收购是在平时的冒险模式下进行的，能够收购的产业类型多样，其中甚至还有不需要花钱，只要与店长的羁绊加深后就能够获得的产业。









# 涉泽启司

CV：中野英雄

东城会直系堂岛组小头目辅佐，涉泽组组长。兼备了作为极道的实力和业绩，作为小头目辅佐的手段也是十分狠辣。在堂岛组里担任“事务”方面的工作，对经济方面十分敏感。在围绕着下任小头目的竞争中位居末席，但是其真正实力还尚未展露出来。

## 对手与决斗

统治神室町金融市场的“Five Billionaire”是五个亿万富翁，他们将神室町当做一个巨大的吸钱机器，让居民们受尽苦难，玩家要做的就是与他们进行金钱游戏然后从中获胜，将神室町从他们手中夺过来。



■娱乐王



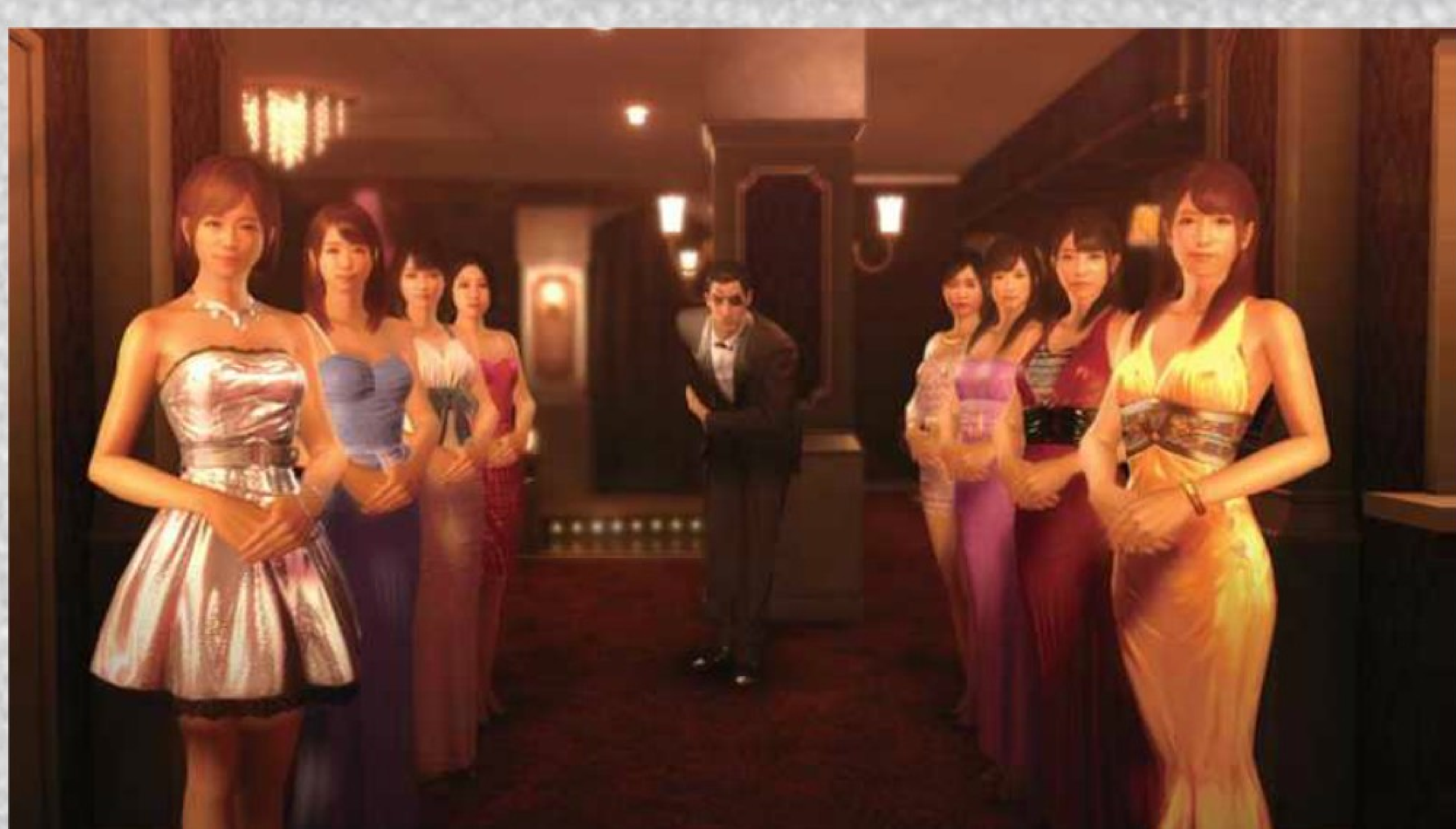


■赌博王

►决斗获胜之后桐生可以习得的技能也会有所增加。

## 苍天堀的“夜店”

通过与某个男人的相遇，真岛开始接触当时刚刚开始渗透现代社会的新生服务行业“夜店”，他成为了夜店“Sunshine”的店长，通过让店铺繁荣来赚取更多的金钱。为了让店铺变得更有人气，在营业时间里就必须在店里此处走动，在营业时间外还得四处留意一下能不能邀请妹子来夜店里就职。当店铺的人气积攒到一定程度之后还必须与对手的店铺进行决斗。



## 开店准备

为了让夜店的经营获得更大的利益，玩家需要精心准备，首先需要从总数 30 人的夜店女郎里选出一部分出勤成员来精心打扮。每个夜店女郎都有着各自的特点，玩家需要根据夜店女郎的长处来为她们精心打扮，同时能力越高的夜店女郎需要支付的薪水也越高，所以并不是只要将出勤成员全部配置成能力高的夜店女郎就行了，因为这样一来的话收益反而会变少，如何配置成员就必须根据现场情况随机应变才行。





## 特别练习

很多粉丝们在看到本作的夜店系统时一定会想：系列传统的夜店模式还会不会保留下来呢？答案就是会。特别练习模式就是系列传统的夜店小游戏，在该模式里真岛就会成为店里的客人，与夜店女郎们进行交流来提升好感度，同时还能够与夜店女郎一起出去约会，去唱卡拉 OK 或者去玩迷你游戏等等。










## 经营页面

在一切准备就绪之后就可以开始营业了，玩家这时候就要化身为夜店的店长，来一一满足客人们的需求，为他们安排符合他们喜好的夜店女郎作为他们的搭档。客人们的满意度越高，他们花的钱就越多，相反客人们的满意度低到一定程度的话，他们就会生气回去，甚至还会在店里引起骚动。本作里夜店的客人有很多类型，上至“大富豪”下至“穷人”，应有尽有。

玩家除了要留意客人们的需求之外，自己店里的夜店女郎也是需要关心一下，如果一直让身体不好或者疲劳度高的女孩子工作的话，她们就会病倒，甚至长时间无法来上班。

除此之外玩家还能够协助夜店女郎，在旁边为她们喝彩或者准备餐具、更换烟灰缸等，这些互动也能够让营业额上升。



## 获得夜店女郎





在街边搭讪或者完成支线的话就能够获得夜店女郎，拥有的夜店女郎数量越多，对店铺的经营就越有好处。

## 阿波野大树

CV：竹内力





东城会直系堂岛组小头目辅佐，泰平一家组长。顺应时代随波逐流地尽情享乐的男人，但是在暗中却是十分擅长情报收集的狡猾人物，在堂岛组内担当着“威胁”方面的工作。表面上对于兄长辈的久濑十分恭敬，在暗中对下任小头目之座虎视眈眈。

## 与对手的决斗

玩家与对手“苍天堀 FiveStar”的决斗是在限定时间内竞争营业额的形式来进行的，胜利的话就能够获得对手店里 NO.1 的夜店女郎，败北的话店铺的评价就会下降，还会失去很多客人。





文 苍穹 美编 小瑟




| 生化危机 启示录2 | Capcom | 动作射击 |
|---|---|---|
| 多机种 | Biohazard Revelations 2 | 日版 |
| | 2015年2月18日 \| 本地1~2人，在线1~2人 | 对应年龄：17岁以上 |
| | 售价为PS3/PS4/X360：741日元，XOne：780日元，PSV版：未定 | |

在《生化危机 HD 重制版》发售后不久，《启示录 2》也公布了更多新情报。继 2 代的女主角克蕾儿之后，在初代中戏份很足的巴瑞也再度出山。除了系列正统的 1 代和 3 代外，巴瑞在《生化 5 AE》的“佣兵模式”以及 3DS 版《佣兵 3D》中都有登场，甚至还是 GB 版《外传》的主角之一（黑历史）。

# 发售日期确定




之前就介绍过本作将分章节提供下载，4 章全部配信结束后才会以零售版的形式发售，具体的时间和售价参看下表。零售的光盘版包含全部 4 个主线章节、2 个额外章节，突袭模式专用角色“汉克（Hunk）”、“威斯克（Wesker）”和关卡包，以及克蕾儿、莫依菈等 4 位主要角色的特殊服装。

| | 发售时间 | 售价（不含税） |
|---|---|---|
| 第1章 | 2015年2月18日 | 741日元；780日元（XOne版） |
| 第2章 | 2015年2月25日 | 741日元；780日元（XOne版） |
| 第3章 | 2015年3月4日 | 741日元；780日元（XOne版） |
| 第4章 | 2015年3月11日 | 741日元；780日元（XOne版） |
| EX章节1 | 2015年3月11日 | 463日元；480日元（XOne版） |
| EX章节2 | 2015年3月11日 | 463日元；480日元（XOne版） |
| 零售版 | 2015年3月12日 | 4990日元 |



## 巴瑞·巴顿
## Barry Button

**年龄：51岁**

曾隶属于浣熊市特殊部队 S.T.A.R.S，在 1998 年的“洋馆事件”中生还，浣熊市爆发病毒时协助吉尔逃离，后来担任 BSAA（生化恐怖安全评价同盟）的顾问。



◀初代发生时巴瑞为38岁，虽然受到威斯克的要挟，但最终他还是站在了正义的一边。（图为《生化危机HD重制版》）



■爱女莫依菈突然失去联络，51岁的老巴瑞遂决定只身前往小岛展开营救。



■营救女儿的老男人，不禁让人联想到连姆·尼森的电影《飓风营救》。

# 章节式双线剧情

本作的叙事方法沿袭前作，分为 4 个章节并采用双线式的结构——视角之一是被关押在监狱中的克蕾儿和莫依菈，而另一方面则是赶来营救的巴瑞和娜塔莉娅。





▲作为久经沙场的老将，巴瑞无论用枪械还是近身肉搏都得心应手。

## 汉克、威斯克

### 参战突袭模式（Raid Mode）







▲娜塔莉娅能够感知到隐藏的道具，或是穿过一些狭小的空间。



## 娜塔莉娅・柯达

：不明

巴瑞在岛上遇到的神秘少女，拥有强
感应能力。娜塔莉娅为何会孤身一人
上，甚至连她自己都无法解答。





▲身分包裹在重重谜团之中的娜塔莉娅。





▲"大叔+萝莉"也是近年的热门组合。

文（实习编辑）Mikiya 美编 小瑟



高达破坏者2 | BNGI | 动作

多机种

ガンダムブレイカー2 | 中文版

2014年12月18日 | 本地1人，在线1~4人 | 对应年龄：全年龄

售价未定

距《高达破坏者 2》发售还有很短的时间，本作参战机体的数量相比前作可谓大幅增加，这也意味着自创机体的可玩性也会大大提升，绝对不会让喜爱“钢普拉”的玩家们失望。本次前线将继续带来本作新参战机体，进化后的系统以及各类武器的介绍，让我们一起期待本作的到来吧。

GUNDAM BREAKER 2

Destroy the huge Gundam and customize your own strongest Gundam ガンダムブレイカー

## 新参战机体





### 高达Ez8

ガンダムEz8

由陆战型高达修复而来的机体，背部装备的特制降落背包在游戏中也可以使用。

## 角色介绍

上次的前线已经向大家介绍了本作的三位主要角色，本次前线则将带来地球军以及殖民卫星连合军，这两个势力主要成员的介绍，这些角色们都将决定着战局以及主角们的命运，相信这些个性鲜明的角色也一定会在游戏中大放异彩吧。

### 地球军



#### 菲兹

フェズ

声优：行成とあ

地球军所属驾驶员，军衔为少尉。年幼时便学习武术，并将其活用在了机体驾驶上，是修马的监护人兼武术老师。



#### 露露

ルル

声优：福原香织

地球军军官，军衔为中校。由于身为高官的父母的过度溺爱，露露获得了与她年龄不符的军衔，但她对此并不满意。为了证明自己的能力，她志愿参加了运送被俘舰船的前线任务。

©創通・サンライズ
©創通・サンライズ・MBS
©創通・サンライズ・テレビ東京



## 马多库
マドック

### 声优：星野充昭

地球军军官，军衔为少校。曾经担任舰长，但由于过去的战舰被击沉，主动从一线退出，而负责后方任务，露露的父亲让他担任副官与露露同行。

## 殖民卫星联合军



## 瓦路塔
ヴァルター

### 声优：中博史

殖民卫星联合军的军官，军衔为准将，担任殖民卫星联合军攻略作战的总司令官。



## 艾那路
エイナル

### 声优：前野智昭

殖民卫星联合军所属驾驶员，军衔为少尉。被派遣执行夺回被俘舰船的任务，并担任攻击部队的指挥。虽然忠于完成任务，但在战场上会优先保护非战斗人员，因为太过天真而不被上层们看好。



## 贝罗妮卡
ベロニカ

### 声优：北西纯子

殖民卫星联合军的军官，军衔为少校。享受着战争，经常亲自驾驶机体参与前线作战，指挥着殖民卫星联合军的地上作战部队。



## 鲁斯兰
ルスラン

### 声优：山下诚一郎

殖民卫星联合军所属驾驶员，军衔为中尉。自幼被瓦路塔收养，出于感恩而成为了他的左膀右臂，为了实现瓦路塔的理想而阻拦在主人公面前。



**维萨戈破坏者高达**
ガンダムヴァサーゴチェストブレイク

配备在腿部的大型“光束军刀（ビ－ムサ－ベル）”可以用来进行大范围的斩击，手臂上配备的既可以进行伸长攻击，又兼备了射击武器的“强袭钩爪（ストライククロ－）”，可以进行狡猾的连续攻击。射击武器是可以同时发射复数子弹的特殊来复枪“强袭射手（ストライクシュ－タ－）”，也可以通过长按按键进行光束射击。此外，EX攻击则是大威力的光束射击“三重米加音速炮（トリプルメガソニック砲）”。



**托鲁基斯EW**
トールギスEW

可以使用右肩装备的“多佛枪（ド－バ－ガン）”进行高威力的持续射击。



**蔷薇祖鲁**
ローゼン・ズール

双手搭载了被称为“Incom”的精神力武器，是既可以远距离骚扰，也可以近距离格斗的均衡型机体。



**杰斯塔**
ジェスタ

以杰钢（ジェガン）为原型开发而成的机体，搭载的武装十分丰富。



**沙漠高达EW**
ガンダムサンドロックEW

背部配备了形状特别的近战武器“炽热弯刀（ヒ－トショ－テル）”，当然如果获得了这把武器的话，其他机体也可以进行装备。



**神龙高达EW**
シェンロンガンダムEW

如果使用背部装备的“光束长矛（ビ－ムグレイブ）”的话，部位破坏会将会变得更为容易，右手的“龙爪型伸缩臂（ドラゴンハング）”喷射的火焰可以给予敌人重创。

# 武器介绍

《高达破坏者 2》已经公布的武器有 11 种，其中有 6 种为远程武器，剩余的 5 种则是近战武器，每种武器的操作以及特点都各有不同，因此选择合适自己的武器是非常重要的，下面就来看看各种武器的介绍吧。



## 完美高达

パーフェクトガンダム

与元祖高达相比，追加了装甲和推进器，拥有更高的防御力以及更强的推进能力。两只手上装备的“双光束炮（ダブル・ビ－ムガン）”在移动时也可以用来射击，背包上的“肩部加农炮（ショルダ－・キャノン）”可以射出威力更加强大的光线。护盾的内部配备了“光束军刀（ビ－ムサ－ベル）”，还可以随时在战场上设置地雷。

## 远程武器



### 来复枪

可以准确锁定敌人的标准型射击武器，即使是初学者也能很好地上手。



▲按下L1键/L键向锁定的目标射击！



▲长按L1键/L键可以进行蓄力，之后便可使出特殊的蓄力射击。

### 双来复枪

与光束来复枪相同，是可以锁定敌人的射击武器，由于是双手各持一把枪，所以可以进行更加快速的交叉射击。





▲按下L1键/L键锁定对象高速射击。



▲双枪可以进行合体，合体后可以使出效果拔群的持续射击。

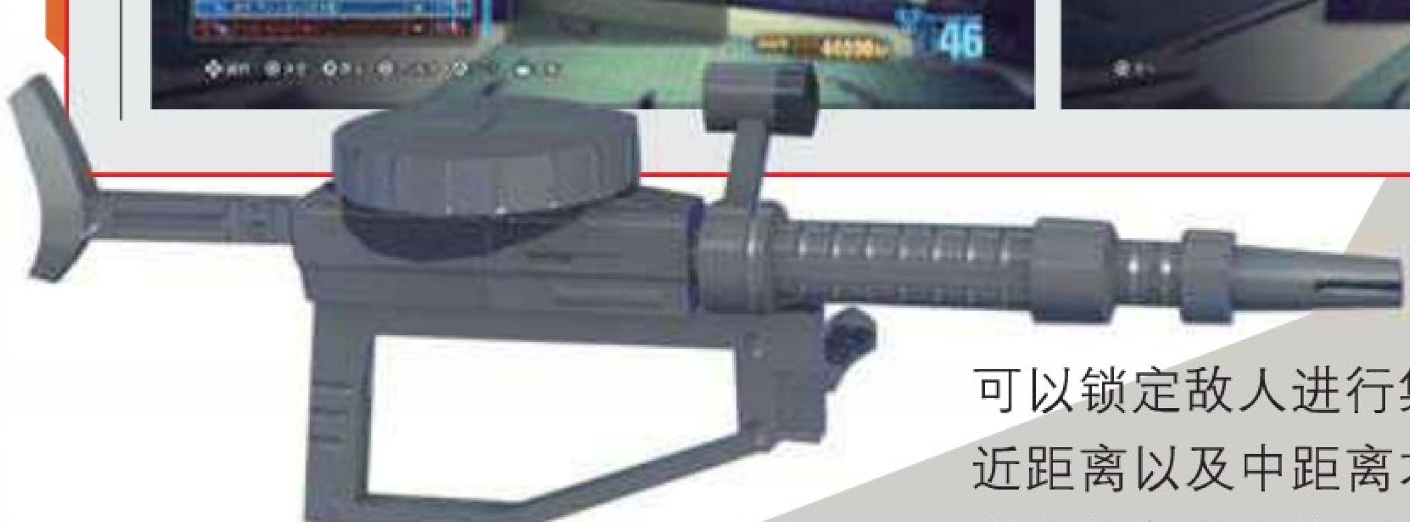
# 新系统“武器制作”

除了机部件系统的进化，本作获得武器的方式也作出了相应的革新，武器也可以使用素材进行制作了。制作武器的素材也需要在任务进行中收集，收集到必要的素材之后，玩家便可以利用这些素材，制作自己喜爱的武器。值得一提的是，制作出来的武器和其它机体部件一样，同样可以参与强化，收集更多的素材使喜爱的武器越来越强吧！









### 机枪

可以锁定敌人进行集中攻击的射击武器，在近距离以及中距离才可以发挥最大价值，是货真价实的冲锋型武器。



▲长按L1键/L键对锁定对象连续射击！



▲远距离射击时子弹很难集中，所以适合近距离以及中距离使用。



### 长来复枪

有效射程最长的一击必杀型后卫用武器，不仅射速快，而且单发威力高。如果机体耐久值不够高的话，就选择长来复枪在后方支援吧。



▲瞄准敌人……



▲狙击！



### 加特林机枪

擅长中远距离攻击的射击武器，在直线上的连续射击可以有效压制敌人，适合用于攻击敌方的中卫以及后卫。



▲即使在远距离也能发挥效果。



### 火箭筒

适合中距离攻击的射击武器，集中目标后会产生范围性爆炸，利用火箭筒吹飞敌方中卫，可以有效帮助我方的前卫缩短距离。

## 近战武器



### 军刀

可以使出快速的连续攻击，使用范围较广的近战武器。



▲按下△键可以将敌人挑空，然后再进行华丽的连击。



### 双刀

左右手各持一把军刀进行攻击，可以通过多次不断的连续攻击，给予敌人重创。



▲按△键将敌人打至空中后，自己也会浮空，随后便可使用空中的连续攻击一口气击倒敌人。



### 热能斧

有着比其他武器更强的部位破坏能力，即使敌人使用盾牌防御，也可以从上方轻松斩击敌人。



▲长按△键使用强力的斩击将敌人解体吧！

### 大剑

攻击动作较大，但是攻击范围十分广的近战武器，在一对多的战斗中表现出色。



▲长按△键蓄力的话，便可使出范围更大的回旋斩。



### 长枪

使用突刺进行攻击的武器，虽然攻击范围较为狭窄，但是可以贯穿敌人的护盾。



▲除了可以使用突刺之外，长枪的EX攻击是大范围的横扫攻击。



## “部件成长系统”判明

本作去除了前作中部件星级的概念，而是采用了具有养成性质的“部件成长系统”，这样玩家就可以选择自己喜爱的机体来着重培养了，在这个系统下，哪怕是最普通的扎古可以变得十分强力，下面就让我们看看如何进行部件强化吧。

1. 在任务中不断击败敌人，收集机体部件，以及用于强化部件的素材。

2. 使用任务中收集到的素材，强化自己想要养成的部件。

3. 通过反复强化自己喜爱的机体身上的部件，让这台机体变得越来越强！

## 收费道具“幸运增强器（ラックブースター）”大幅进化

前作中用于提升部件以及素材掉落回数的收费道具“幸运增强器（ラックブ－スタ－）”，在本作中将会得到强化。在多人游戏时，只要一位玩家使用了该道具，所有队友都将受益，而多个玩家使用了该道具的话，增强的掉落回数将会叠加。值得一提的是，初回特典中将会收录１个“幸运增强器（ラックブ－スタ－）”供玩家们试用，大家不要错过了。



□“幸运增强器（ラックブースター）”使用前。



□“幸运增强器（ラックブ－スタ－）”使用后，橙色掉落物便是使用了道具后增加掉落的部件或素材。

| 闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择 | MarvelousAQL | 动作 |
| --- | --- | --- |
| 多机种 | 乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女达の选择- | 日版 |
| | 预定2015年3月26日 PS4版未定/PSV版：本地1人，在线1~4人 | 对应年龄：未定 |
| | 售价为PSV：6980日元/PS4：7980日元 | |




不知道大家有没有看由我们 UCG 推出的榜单类节目“最上游”，其中第六期被评第一的那款游戏……终于又要推出续作了。其实《闪乱神乐 EV》早在去年的时候就已经公布制作计划，只不过当时制作人表示在这之前会先出音乐游戏《忍乳负重》和 3DS 上的正统续作《2》，而 PSV 版《少女们的证明》的续作，到了今年 9 月初的 SCE 发布会上才正式公开，并且登陆 PS4 平台。不知道登陆次世代平台的本作会给我们带来怎样的体验呢。嗯，我指的是联机对战，你们别想歪……目前游戏只公开了部分新角色情报，具体有什么新系统还尚未公开。

## 两姬 CV：井上喜久子

“姐姐我复活啦～～”



**忌日**：7月26日
**年龄**：17岁
**血型**：不明
**身高**：171cm
**三围**：B：94（H）/W：55/H：89
**兴趣**：妹妹
**喜欢的食物**：茄子和黄瓜

前作中新蛇女组姐妹花两备和两奈的姐姐，数年前在一场与妖魔的战斗中战死，本作借着“神乐千年祭”的契机复活。使用的武器是盾牌配霰弹枪的组合，外加一副巨大的棺材。（喜久子姐姐近年来难得的 17 岁角色啊！）



## 莲华 CV：津田美波

“夏天啦！过节日啦！当然是要打架啦！”





**生日**：7月20日
**年龄**：18岁
**血型**：A型
**身高**：168cm
**三围**：B：93（G）/W：58/H：82
**兴趣**：打面、打太古
**喜欢的食物**：所有辣的东西

巫神乐三姐妹的长女，有着江户之子般的气质，豪放的性格更胜于男性，但同时也喜欢卖弄性感，对女性化和可爱的东西比较反感。发生骚乱的时候会不分场合参和其中，并且让场面变得更加混乱。虽然严重给周围的人造成麻烦，但她总会说很有趣并一笑置之。

©2014 Marvelous Inc.

## 华眦 CV：德井青空

“要不在这试试——唔，就这么干！”





**生日**：10月10日
**年龄**：17岁
**血型**：O型
**身高**：163cm
**三围**：B：96（H）/W：57/H：84
**兴趣**：制作巨大的烟花
**喜欢的食物**：素面

巫神乐的二女，表里一致而且充满活力的体育系少女，对火药非常了解。总是一条筋地思考事情，如果听到太复杂的事情会真的发生爆炸。虽然是个笨蛋，但似乎也会知道自己什么时候闯祸了。

## 小百合 CV：铃木玲子

“欢迎来到神乐千年祭，年轻的忍者们。”



**生日**：1月1日　**年龄**：81岁
**血型**：B　**身高**：155cm
**三围**：B：75（B）/W：60/H：69
**兴趣**：旅行、时装
**喜欢的食物**：大福

半藏的夫人，即飞鸟的祖母，强大得连半藏本人都会吓得发抖的前神乐，但对飞鸟来说是个温柔的祖母。过去半藏和黑影曾经为了得到小百合的欢心而战斗过很长时间。现在跟巫神乐三姐妹一起担任神乐千年祭的主持在全国各地旅行。目前还不敢确定小百合是否可操作角色，如果是……我想制作人你离被关警察局不远了。

## 华风流 CV：井泽诗织

“辩解就太丢脸了，但集中力不行也是实力的一种哦，好，论破。”



**生日**：5月5日
**年龄**：16岁
**血型**：B
**身高**：152cm
**三围**：B：73（C）/W：52/H：60
**兴趣**：学习
**喜欢的食物**：吸吸冰

巫神乐的三女，性格任性但是计算能力很高，经常用把对方当成笨蛋的说话方式挑衅对方，为了挑衅甚至会用婴儿的说话方式或者网络用语，不择手段。虽然对莲华和华眦两位姐姐也是轻蔑的态度，但对华眦怎么挑衅都不会爆炸反而经常自己气炸了然后反被调戏。

## 超豪华限定版公开



■PSV限定版封面



■PS4限定版封面

按照惯例，限定版自然必不可少啦，本作因为分 PS4 和 PSV 两个版本，所以限定版也分成了两套。限定版的封面能拼凑成衣服完整的图画

・Toy's work 粘土小人 5 件套装，其中 PS4 版是死塾月闪女学馆 5 人组，而 PSV 版则是秘立蛇女子学园 5 人组；

・豪华长篇广播剧 CD；

・OP 主题曲 CD 以及游戏的原声集；

・PS4 版还额外追加一集原创动画《闪乱神乐 EV 泳装前夜祭》的下载码（时长约 30 分钟，以后会推出 BD）。



▲原创动画



▲PS4版限定小人偶



▲PSV版限定小人偶



# Xbox One开发者日 英雄集结

文 晴天 编 纱迦 美编 小瑟

## 成为独立游戏开发者，你也可以！

2014 年 11 月 22 日，由百家合信息技术发展有限公司主办的 Xbox One 开发者日上海站专场盛大举行。本次活动是“ID@Xbox 项目”继今年 8 月 2 日在中国正式启动以来的首场大型交流活动，超过 300 名独立游戏开发者参与了此次盛会。四款来自该项目优秀团队的游戏作品首次在活动中曝光，充分展现国内独立游戏开发者的过人创意和设计能力。

作为“ID＠Xbox 项目”在中国的落地运营方，百家合为本土开发者们提供包括创意指导、游戏品控、技术认证、发行出版等在内的一站式主机游戏产业服务。举办本次交流活动，旨在让独立游戏开发者们有机会更深入了解“ID＠Xbox 项目”，让游戏开发不再遥不可及。哪怕你只是一名热爱游戏的玩家，但只要你怀揣能被市场所接纳的独家创意，都可以加入“ID＠Xbox 项目”，共同为 Xbox One 国行版玩家创造更多优秀作品，引领中国主机游戏的黄金时代。



▲微软Xbox事业部中国区总经理谢恩伟在活动中致辞。

# 空降本土反响踊跃 独家创意现场曝光

“ID@Xbox 项目”目前在国内已经取得了令人瞩目的阶段性成果。在过去的三个多月时间里，“ID@Xbox 项目”共收到了 300 余份申请作品，将有机会成为 Xbox One 平台的重要本土新生力量。

Xbox One 国行首发游戏之一的《决战喵星》正是“ID@Xbox 项目”的经典成功案例。其所属开发团队椰岛工作室的负责人 Wesley( 鲍嵬伟 ) 在活动现场分享了他们的圆梦故事，以及对于中国主机游戏市场前景的分析与展望。

鲍嵬伟认为：“中国的主机游戏市场正在经历从无到有的质变，这是一个难得的时机。主机游戏是每个开发者的情结，以前中国的开发者们很少有机会接触到这一点。现在百家合带着“ID@Xbox 项目”来了，为中国的游戏开发者打开了一道梦想的大门，帮助中国的独立开发者走得更远，甚至进入国际市场。”



■鲍嵬伟的现场演讲为国内的手游开发团队提供了切实可行的移植经验。

在本次活动中，酷骇科技的《时空旅途》，饭趣团队的《微观战争》，T-Rex Games 的《胡闹西游》以及来自台湾的谷德游戏团队的《世界 2》等四款游戏相继展示了到目前为止的开发成果，百家合也特别邀请来自新闻传媒、创业资本、内容运营企业等各个领域专家担任导师，面对面提问、授业、解惑。围绕优秀项目的剖析、互动，甚至是现场人气大比拼，都对项目本身进行了非常好的研琢和推广。

其中《胡闹西游》更是在现场宣布确定未来将登陆 Xbox One 平台，而其他三款作品也正在努力朝着这一目标奋起直追。所有展示内容都生动地诠释了“ID@Xbox 项目”的评选标准，让参与活动的开发者能够以最直观的方式了解到什么样的创意和想法更有机会得到 Xbox 的青睐。

# ID@Xbox项目解读

**什么是“ID@Xbox项目”？**

“ID@Xbox 项目”是 Xbox One 独立开发者发布项目的缩写，该项目可以帮助独立游戏开发者在 Xbox One 平台上发布数字版游戏。在中国，微软与百家合将共同为通过审核的开发者提供开发机和全方位支持，最终将自己的数字游戏发布到 Xbox One 平台。

**如何加入“ID@Xbox项目”？**

“ID@Xbox 项目”目前在国内接受开放式申请，只需要简单两步就能参与其中。所有申请都会由专人进行审核，并在最短的时间内给予答复：

**STEP 1**

登陆 Xbox One 的官网（www.xbox.com）会自动跳转到简体中文页面，在页面下方点击“开发者网站”链接则进入“ID@Xbox 项目”的介绍及申请页面。



▲目前官网的申请页面只有英文版本，后续会推出专门针对中国的简体中文版本。无论使用哪个版本提交，都会纳入微软的全球开发者信息库中等待后续审核。

**STEP 2**

点击“ID@Xbox 项目”专属页面右上方的“立即申请”按钮正式进入项目申请流程。在此填写你个人或团队名称（Studio Name）、已经制作过或仍在制作中的游戏名称（Latest Game Title）以及其他的基本资料，点击下方的“Submit Application”提交。

**STEP 3**

将你所开发游戏的截图、视频，设计概念文档等，连同上一步在“ID@Xbox 项目”专属页面提交的基本资料（游戏名称、个人联系方式等）一同发送到官方邮箱（IDXbox@ehedco.com），等待专人进行审核。


■本次活动中曝光的《时光旅途》是一款让人振奋的游戏，利用空间反转和黑白强烈对比的美术风格，展示了国人的优秀创意。

# 百家合整合媒体与资本 产品市场双轨抢跑



作为 Xbox One 平台主机游戏在中国的官方发行渠道，百家合全力承担了“ID@Xbox 项目”在中国的所有落地运营工作，除产品开发外，百家合在媒体平台、创业资本、市场运作等多方面资源丰富，经验深厚。百家合打造的“ID@Xbox 项目”核心目标是助力本土项目的成长，不仅仅是产品本身，也会为内容“出生”后的市场推广工作提前布局。通过现有的渠道将优秀作品通过媒体或各种方式推向公众，甚至也不排斥产业资本中的创业资金一起关注和帮助 Xbox 平台内容的发展。最终将全中国优秀的开发者聚集起来，帮助他们快速成长，共同铸就中国主机游戏的明日生态产业链。

# 百家合总经理黄炜专访

**关于百家合**

百家合信息技术发展有限公司（以下简称E-home）是百视通新媒体股份有限公司与美国微软公司共同投资建立的合资公司，为上海自贸试验区“001”号备案企业。E-home以Xbox One主机平台的娱乐内容为工作重心，利用微软的娱乐技术和产品，把人们重新吸引回客厅，提供符合中国市场需求和价值观的新一代游戏产品、各类应用及互动服务。公司作为Xbox One平台娱乐内容在中国的官方发行渠道，同时承担了“ID@Xbox项目”在中国的落地运营工作，旨在为中国以及全球带来新一代家庭娱乐和游戏体验，在家庭游戏娱乐技术、终端、内容、服务等领域展开全面合作，打造新一代家庭游戏娱乐产品和家庭娱乐服务中心。

**Q** 百家合现在主要引进欧美游戏到国内为主，其中暴力、血腥元素相对较多。再加上目前国内的游戏审核制度并不完善，这是否会成为诸如《光环》、《GTA》之类的大作进入国内市场的阻碍呢？怎么和相关部门来沟通审核及需要修改的内容？

**A** 关于游戏是不是符合国内的审核需求，我想说的是，Xbox这个平台是一个全球化的平台，从品质层面来讲，每个国家或地区的市场都是一样的。比如你提到的《光环》，它在美国跟在中国版本的游戏品质没有任何区别，都是一个高品质的产品，但从现实角度出发，每个国家都会有它针对游戏的不同要求，比如日本、德国等国家都有类似国内这种对内容上的管控。**我们希望所有发布的游戏都符合当地政策，合法合规，如果这两点达不到，我们的引进产品不会面世。**

**Q** 您认为什么类型的独立游戏在中国市场更受欢迎？是欧美的优秀游戏引进到中国，还是我们的手游、PC端网游移植到Xbox One，或者说有非常出色的开发团队，完全原创一款真正在Xbox One上的游戏？

**A** 独立游戏不管是外国做的还是中国做的，一定有人喜欢。只要有人喜欢，就是好东西。所以我并不认为我们应该把产品按照这样来归类，只要制作者付出了努力，他们就需要得到玩家的认可，我觉得百家合的角色更像是扮演二传手，需要我们把产品放到这个平台上展现给所有的人。

**Q** 刚才展示环节中的《时光旅途》开发者只是一个大四的学生，作为投资者可能更看重它的市场前景，才有可能投入资金让其得到认可，但它是否真的有市场潜力，这点现在的确还不好说。作为玩家来说，我们可能更希望看到中国人开发的游戏并不仅仅是独立游戏，我们也希望开发出像《GTA》这样的游戏，全球玩家都在为之疯狂。让国人建立起“我能在这个平台做好游戏”的信心，独立游戏是一个非常好的渠道，最终要往哪个方向引导，百家合有相应的规划吗？

**A** 你说的很对，这也是我们为什么要投入精力，投入资金等等这些东西来帮助我们的独立开发者。我们所说的独立开发者，并不只是针对学生或者两三个人的小团队，只要拥有好的创意，一百个人的团队也可以是一个独立开发者，我们都会提供帮助。国内市场毕竟很大，怎么样利用独立开发者们的优势找到合适的产品，是一个需要长期思考的问题。今天我们举办这样一场交流会，也是想更好地听听他们对国内游戏市场和开发游戏的具体想法。

**百家合不仅仅是给所有参与计划的独立开发者提供开发机和技术流程上的帮助，而是要从市场角度给他们提供一定的数据支撑，让他们对市场有更清晰的认识，找到游戏的目标群体。**而作为一个全球平台，如果单纯从市场或者盈利角度上讲，我一定鼓励我们国内的游戏走出去，他们真的可以做付费下载的游戏，毕竟在国内大家都是玩免费的，这个对游戏本身的素质，对市场推广的要求等等都很高。而海外的用户已经习惯了这个付费下载，你需要做的就是将游戏品质达到相应的水准，这方面我们也拥有丰富的经验和所有开发者来分享。

**Q** 从您刚才的谈话中听得出来，你还是比较鼓励国内的独立游戏开发者去做适合欧美的游戏，目前在ID@Xbox申请内容里，面对国内市场和针对国外市场的游戏比例大概是多少呢？

**A** 首先我先更正一下，我不是鼓励他们做国外市场，我是鼓励他们做自己喜欢的游戏，做他们认为最好更符合市场的游戏。如果这些游戏内容真的好，放之四海皆准。我之前跟开发者说，剪刀石头布，每一个国家都会玩剪刀石头布，你要做成一个电子游戏你怎么做？越简单的东西，越难做，但是一旦你能够做出来，大家都会玩而且很容易沉迷其中。

申请内容的比例和侧重，主要还是大家的创意使然，就目前的审核进度而言，比如说我们非常熟悉RPG，熟悉道具收费，熟悉卡牌，的确有很多申请是这样的。当然所有的300多个申请，我们还要一个个去看，不想错过好产品，这个过程是中国这个团队跟Xbox在美国的团队一起来完成的。

**Q** 如果是开发适合中国本土的游戏，那对于Xbox一个全球化的平台来说，它们在国内的运营收费模式是和其他市场一样一次性买断，还是会针对国内玩家的消费习惯，改成免费试玩呢？百家合在这方面有什么新的探索？

**A** 运营模式要从两个角度来看，首先我们更应该聆听开发者的想法，他觉得自己的产品比较适合哪种运营模式，如果最初他就要做一个免费游戏，我们尊重他的想法。其次，我们也会给到他一些建议，特别是做移植的产品，绝大多数都是免费的，如果他们要做快速移植，有可能商业模式也会发生转变，影响游戏的玩法。本土化的产品只能说玩法上更符合国内玩家的习惯，而从商业角度，更多的还是要靠开发者自己去探索盈利的方式。

**Q** 中国玩家是很容易被周围人影响的群体，但目前Xbox One在国内的一些专柜展台，大多集中在电器卖场里，能辐射到的人有限。是否考虑过换一个思路，在大型广场进行开放性展示，或者热门的综艺节目中植入相应的体感环节，让更多人知道Xbox One，对它产生好奇？

**A** 你说得没错，明年大家会看到更多，就像你说的类似的推广出现。其实我们前一阵有一个开发商提了一个案子，想做广场舞，让大妈们乐在其中。广场舞全世界都知道了，**比如将《最炫民族风》放到《Just Dance》里面。**

**Q** 作为手游开发团队的一员，在刚才的演讲中也提到了对Unity的移植支持。那诸如cocos2d之类的开发引擎，会有后续的支持吗？目前针对Unity的移植难度会很大吗？

**A** 我也跟现在很多手游团队聊过，有做Unity，也有做cocos的。你现在有一个原型，但一旦你移植到了主机上，你的游戏操控方式就是需要最优先修改的，要让你本身设计的操作都能通过手柄来实现。今天《胡闹西游》的团队是用21天移植完成的，这并不是一个标准的时间线，主要还是看你在移植时遇到的具体问题。至于cocos2d的支持，后续也会推出，敬请期待！

**Q** 目前国内有游戏学校等机构，百家合有想过引导他们中的学员先成为独立游戏开发者，再成立中国的一个第一方工作室吗？毕竟通过官方去培养这样的团队，从各方面来说，都会更加稳固并值得信赖，这方面你有什么看法？

**A** **我们现在已经成立的“游戏创新中心”明年会有一些动作，**我们做这个创新中心的目的很大一部分也正如你说讲的，通过官方的引导去培养人才。当然培养人才是一个相对漫长的过程，我们和竞争对手有可能都在做同样的事情。只有市场需求大了，我们才能有效的引导，通过诸如完美国际开发《无冬之夜OL》，带出一大批人才。先通过游戏学校掌握基础，再付诸于项目实践中，同时我们也会跟合作伙伴Unity，cocos等合作，让他们也给自己的开发者培训，加速人才的培养与储备。



文 稀饭 美编 NINA



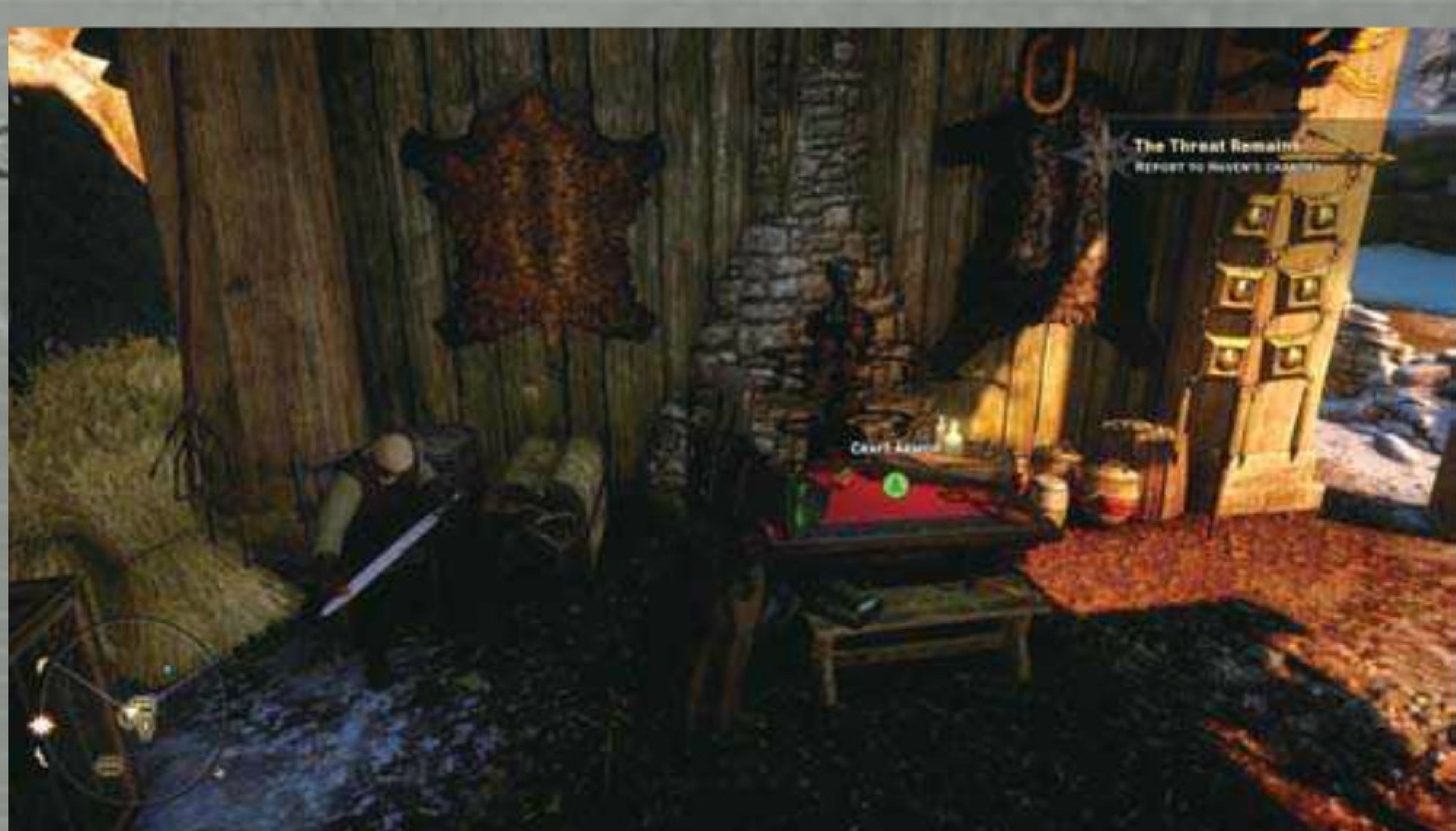
| 龙之世纪 宗教审判 | EA | 角色扮演 |
|---|---|---|
| 多机种 Dragon Age: Inquisition | | 美版 |
| 2014年11月18日 | 本地1人，在线1~4人 | 对应年龄：17岁以上 |
| 售价为PS3/PS4/X360/XOne：59.99美元 | | |

# DRAGON AGE INQUISITION

研究中心 RESEARCH CENTER

**完成了主线对于《龙之世纪 宗教审判》来说就像是刚刚打开了一道新世界的大门，还有非常多的广阔土地和丰富的支线任务与探索要素在等待着玩家们去体验，当然因为通关之后就无法发展和同伴之间的关系并完成个人任务，个人建议玩家们最好在通关之前把这一部分内容完成，当然最完美的游戏方式自然是配合着主线进度一点点扫清开启的支线内容，最后在完美解决所有内容后再迎来游戏的大结局。稀饭我此前为了写主线攻略，100多小时的存档只能用于草草打通结局，无法完美通关，所以目前正在锐意攻略预计超过200小时的第二个新存档，同步制作的支线攻略也会在日后第一时间奉上，而在本期的研究当中，还是让我们先来看看本作的制作系统解析吧。**

## 制造系统详解



《龙之世纪 宗教审判》的制造系统分为两个大系，一个是关乎到玩家角色基础战斗力的装备制造，分为武器与护甲两个小类，而另一个则是关系到角色在战斗中获得额外支援强度的消耗品制造，按照制作出的物品分为药水、药剂和手雷三小类。除了回复药水这个特例，无论是装备还是消耗品都需要消耗素材去制作，素材的细节将会在后文列出，现在让我们先来了解一下两个制作系统的特点。

## 制造武器/护甲 Crafting Weapons And Armor

### ●基础制造

无论是武器还是护甲，其制作过程就是用特定的材料去填充图纸给出的素材槽，素材槽的多少和类型是由图纸本身所决定的。而图纸本身也有等级，所以玩家如果想要打造出更好并且属性更多样化的武器，就必须要去获取更高级的图纸。图纸获取途径多种多样，最简单的是直接从商人手上买，同时宝箱和怪物掉落也是主要来源。如果玩家购买了本作的豪华版，那么等级每提升到一定阶段就会获得一批符合当前等级的图纸，不过因为做出来的装备往往只能供主角使用，所以为了提升队伍的整体实力，获取图纸也成为了游戏过程中非常重要的一环。下面将说明一下图纸上素材槽的对应功能。

**1.主要素材槽（Primary Slot）**

构成装备本体的素材，决定的是装备的基础属性，对于武器来说就是决定了伤害力高低，对于护甲来说就是决定了防御力高低，使用的素材越好，基础数值就越高，这个是以素材的层级（Tier）决定，和素材本身的类型倒是关系不大，惟一例外的就是法杖，因为除了伤害力之外，素材还会决定法杖的攻击属性。主

©2014 Electronic Arts Inc. All rights reserved.




要素材槽是惟一固定会出现在任何图纸当中的素材槽。

**2.多功能素材槽（Utility Slot）**

这个素材槽当中使用的素材能够为装备附加增添额外基础属性的效果，覆盖范围包括了角色的六项基础能力：力量（Strength）、敏捷（Dexterity）、魔力（Magic）、灵巧(Cunning)、意志(Willpower)和体质（Constitution），不同素材能够提供的属性增强类型也并不一样，除了单独提升一项属性，也有提升复数属性的素材。多功能素材槽在不同类型的装备上面要求使用的素材类型也不一样，但内容绝对会是对应装备需求，例如战士护甲的多功能素材槽能够使用的素材一般都是加强力量或是体质，不会使用增强魔力或敏捷的素材。当装备拥有复数多功能素材槽时，不同槽之间带来的属性增益可以并存，同种属性增益可以叠加。

**3.进攻性素材槽（Offense Slot）**

为武器增加进攻性特效的素材槽，视素材类型不同，效果也各有不同，包括增强对护盾或防护值的伤害，增添伤害穿透敌人护甲的比例和产生流血伤害几率甚至是杀敌后恢复生命比例等等。和多功能素材槽一样，进攻性素材槽带来的特效可以并存，同种特效可以叠加。

**4.防护性素材槽**

和上一个素材槽倒过来，是增添防护性特效的素材槽，规则也一样，效果视素材不同而不同，其涵盖的特效主要为对特定类型伤害的抗性，还有提高对敌人产生反震或反伤的几率等等。防护性素材槽的特效同样能够并存和叠加，但其生效条件通常都是要以装备者被击中为前提。

## ●强化物品制造

强化物品主要分为两个类型，一个是强化部件，用于镶嵌在武器或护甲的强化槽上，加强其表现，而另一个则是符文，同样能够镶嵌在武器或护甲的符文槽上来让其获得独特的特效，不过其效果往往非常强大。这两者同样需要依赖图纸来生产，不过其中符文的图纸比较特别，一般是藏在野外场景的洞穴当中，需要用法师的职业能力点燃幽火并携带幽火火炬进入场景才能够发现，调查之后就能够学会。下面将详细解释一下两者的分别。

**1.强化部件**

游戏当中的部分护甲和武器上存在着强化槽，其中护甲强化槽最多为两个，而武器最多则有三个，其对应的是装备本身的部分，例如护甲一般强化部位是护手和护腿，武器则一般是握把和柄头。玩家获取的图纸里面也包括了这些强化部位，其制作流程和装备制作是基本一致的，就是能够使用的素材槽相对较少，相应能够产生的特效自然也比较少，但作为武器本身的补充也算是够用了，同时素材的层级也同样能够影响强化部件的特效强度。




**2.符文**




和其他几个制造物品不一样，符文除了图纸获取途径比较特殊，其规则也相对简单，玩家不需要操心其使用素材的层级，只要凑足了素材就能把符文做出来，其效果不受素材品质影响，但是符文所需要的素材一般都相对稀有，光是收集就需要花上一番功夫。游戏中相当一部分的装备都拥有符文槽，但是玩家要注意的是，强化部件是可以在镶嵌之后再从装备上卸下来的，而符文则不可以，只能够用另一个符文替换现有的符文，所以这个强化物品算是稀有消耗品，最好选定了合适的装备后再镶嵌，避免浪费。

## ●极品素材槽

极品素材槽是高级的图纸上才有的特殊素材槽，其对应的素材也是极其稀有的类型，哪怕只是最低的层级都能够为装备本身提供不俗的效果。除了能够让装备获得额外的特效，部分极品素材能够让制造出来的装备有一定几率变成极品，其提供的所有属性和增益会在原有基础上再提高 10%，足以让装备的整体品质超越同等级的非极品装备。但是和符文比较类似，极品素材并不容易获得，所以尽管许多高级图纸都提供极品素材槽，玩家还是要按自己需求来考虑是不是要使用。




# 制造消耗品

《宗教审判》当中的消耗品分为三类，药水、药剂和手雷，其制造过程和装备制造的逻辑是基本一致的，就是要先找到配方，再使用素材制作。不过消耗品的配方相对较少，而且没有等级之分，只有类型差异，其效果的强化交给了消耗品专属的强化系统来实现，同时素材的消耗也相对较少。不过升级项目一般需要消耗大量的普通素材和少量的稀有素材才能获得，但升级之后就可以永久获得增益。下面将介绍一下各种消耗品的效果和升级项目。




TIPS 本作总体来说职业之间的战斗力差距不明显，所以玩家选哪个职业都可以，但如果你是完美主义者，必须选盗贼，因为奥莱皇室的一部分剧情当中玩家只能独自行动，却会碰到需要盗贼才能开的门。

## ●药水（Potions）

这个类型的消耗品共有三种，其实还有两个小小的分类，前两种药水是治疗药水，最后一种则是增益药水，不过这里放在一起进行说明。

| 药水名称/升级项目 | 效果 |
|---|---|
| Healing Potion | 回复药水,立刻回复385点生命值 |
| Increase Healing Ⅰ | 回复药水治疗量提升50点 |
| Increase Healing Ⅱ | 回复药水治疗量提升67点 |
| Regeneration Potion | 愈合药水,每两秒回复26点生命值，持续60秒 |
| Increase Duration Ⅰ | 愈合药水持续时间延长8秒 |
| Increase Duration Ⅱ | 愈合药水持续时间延长10秒 |
| Increase Healing Ⅰ | 愈合药水平均每秒回复生命值提高3点 |
| Increase Healing Ⅱ | 愈合药水平均每秒回复生命值提高4点 |
| Lifeward | 使用者生命值低于25%时愈合药水治疗效果翻倍 |
| Proximity Heal | 愈合药水能够为角色附近队友提供相同的治疗效果 |
| Lyrium Potion | 魔能药水，提高角色30点魔力值，持续20秒 |
| Increase Maximum Mana | 魔能药水能够令角色魔力值上限暂时提高25点 |
| Increase Maximum Mana Bonus | 魔能药水能够令角色额外获得的魔力值上限再提高25点 |
| Increase Duration | 魔能药水效果持续时间延长20秒 |
| Increase Magic Bonus | 魔能药水能够令角色额外获得的魔力再提高30点 |

## ●药剂（Tonics）

药剂的定位更接近于增益药水，不过提供的效果偏向于防守性，只有两款药剂效果是进攻性的，而且也并非直接作用于敌人，仍然需要通过角色本身的攻击来实现其效果。

| 药剂名称/升级项目 | 效果 |
|---|---|
| Fire Resistance Tonic | 火焰抗性药剂，让角色获得40%的火焰伤害减免，持续120秒 |
| Increase Duration Ⅰ | 延长火焰抗性药剂持续时间30秒 |
| Increase Duration Ⅱ | 继续延长火焰抗性药剂持续时间30秒 |
| Increase Potency Ⅰ | 火焰抗性药剂提供的伤害减免提高10% |
| Increase Potency Ⅱ | 火焰抗性药剂提供的伤害减免再次提高10% |
| Proximity Resistance | 角色两米内的其他队友也能够获得火焰抗性药剂效果。 |
| Cold Resistance Tonic | 寒冷抗性药剂，让角色获得40%的寒冷伤害减免，持续120秒 |
| Increase Duration Ⅰ | 延长寒冷抗性药剂持续时间30秒 |
| Increase Duration Ⅱ | 继续延长寒冷抗性药剂持续时间30秒 |
| Increase Potency Ⅰ | 寒冷抗性药剂提供的伤害减免提高10% |
| Increase Potency Ⅱ | 寒冷抗性药剂提供的伤害减免再次提高10% |
| Proximity Resistance | 角色两米内的其他队友也能够获得寒冷抗性药剂效果。 |
| Electrical Resistance Tonic | 雷电抗性药剂，让角色获得40%的雷电伤害减免，持续120秒 |
| Increase Duration Ⅰ | 延长雷电抗性药剂持续时间30秒 |
| Increase Duration Ⅱ | 继续延长雷电抗性药剂持续时间30秒 |
| Increase Potency Ⅰ | 雷电抗性药剂提供的伤害减免提高10% |
| Increase Potency Ⅱ | 雷电抗性药剂提供的伤害减免再次提高10% |
| Proximity Resistance | 角色两米内的其他队友也能够获得雷电抗性药剂效果。 |
| Spirit Resistance Tonic | 灵能抗性药剂，让角色获得40%的灵能伤害减免，持续120秒 |
| Increase Duration Ⅰ | 延长灵能抗性药剂持续时间30秒 |
| Increase Duration Ⅱ | 继续延长灵能抗性药剂持续时间30秒 |
| Increase Potency Ⅰ | 灵能抗性药剂提供的伤害减免提高10% |
| Increase Potency Ⅱ | 灵能抗性药剂提供的伤害减免再次提高10% |
| Proximity Resistance | 角色两米内的其他队友也能够获得灵能抗性药剂效果。 |
| Mighty Offense Tonic | 猛攻药剂，让角色伤害提高13点，持续20秒。 |
| Increase Damage Ⅰ | 猛攻药剂提高的伤害上升26点。 |
| Increase Damage Ⅱ | 猛攻药剂提高的伤害再上升19点。 |
| Damage Bonus vs. Guard | 猛攻药剂生效时角色对敌人防护值伤害提高50% |
| Damage Bonus vs. Barrier | 猛攻药剂生效时角色对敌人护盾值伤害提高50% |
| Critical Damage Bonus | 猛攻药剂生效时角色暴击伤害提高100% |
| Rock Armor Tonic | 岩甲药剂，让角色护甲值提高12点，持续30秒。 |
| Improved Duration Ⅰ | 岩甲药剂持续时间延长30秒。 |
| Improved Duration Ⅱ | 岩甲药剂持续时间再延长30秒。 |
| Improved Potency Ⅰ | 岩甲药剂提高的护甲上升11点 |
| Improved Potency Ⅱ | 岩甲药剂提高的护甲再上升12点 |
| Stun Enemies | 岩甲药水生效时击中角色的敌人有50%几率陷入昏迷 |

| 药剂名称/升级项目 | 效果 |
|---|---|
| Tears of the Dead | 死亡之泪药剂，10秒内令角色下三次攻击带毒，被击中的目标会中毒，每秒受到44点伤害，持续15秒 |
| Increase Duration Ⅰ | 死亡之泪药剂造成的中毒效果延长5秒 |
| Increase Duration Ⅱ | 死亡之泪药剂造成的中毒效果再延长5秒 |
| Increase Damage Ⅰ | 死亡之泪药剂造成的中毒伤害每秒提高37点 |
| Increase Damage Ⅱ | 死亡之泪药剂造成的中毒伤害每秒再提高67点 |
| Enhance Potency | 死亡之泪药剂持续时间延长5秒，角色的攻击带毒次数增加两次 |

## ●手雷（Grenades）

和前两种消耗品不太一样，手雷是释放型的消耗品，必须要选择投掷地点后才能够在落点处生效，其效果多种多样，既有传统的伤害效果，也有范围治疗和干扰效果，不过因为从角色投掷到手雷生效之间有小小的时间差，选择投掷落点的时候要稍微加入一点提前量。

| 手雷名称/升级项目 | 效果 |
|---|---|
| Pitch Grenade | 沥青手雷，在投掷点产生大片沥青，持续60秒，减缓范围内敌人的移动速度 |
| Increase Duration Ⅰ | 沥青手雷持续时间延长30秒 |
| Increase Duration Ⅱ | 沥青手雷持续时间再延长30秒 |
| Debilitate Ⅰ | 被沥青影响的敌人受到的所有伤害提高25%，造成的所有伤害降低25% |
| Debilitate Ⅱ | 被沥青影响的敌人受到的所有伤害再提高25%，造成的所有伤害再降低25% |
| Immobilize | 投掷后，位于沥青手雷原爆点的敌人会被击晕10秒。 |
| Confusion Grenade | 扰乱手雷，生效范围内的敌人会自相残杀，持续20秒 |
| Increase Duration Ⅰ | 扰乱手雷持续时间延长10秒 |
| Increases Duration Ⅱ | 扰乱手雷持续时间再延长10秒 |
| Rage Ⅰ | 扰乱手雷影响的敌人造成的伤害提高25% |
| Rage Ⅱ | 扰乱手雷影响的敌人造成的伤害再提高25% |
| Mind Wreck | 扰乱手雷生效时能够对范围内敌人造成635点灵能伤害 |
| Antivan Fire | 安提凡之火手雷，在投掷点产生火焰，令范围内敌人每秒受到23点火焰伤害，持续30秒 |
| Increase Damage Ⅰ | 安提凡之火手雷造成的每秒伤害提高21点 |
| Increase Damage Ⅱ | 安提凡之火手雷造成的每秒伤害再提高38点 |
| Increase Duration Ⅰ | 安提凡之火手雷持续时间延长30秒 |
| Increase Duration Ⅱ | 安提凡之火手雷持续时间再延长30秒 |
| Shockwave | 投掷后，位于安提凡之火手雷原爆点的敌人会被击晕5秒 |
| Healing Mist | 治疗烟雾手雷，在投掷地点产生治疗烟雾，令范围内队友立刻恢复289点生命值。 |
| Increase Healing Ⅰ | 治疗烟雾手雷回复的生命值提高38点 |
| Increase Healling Ⅱ | 治疗烟雾手雷回复的生命值再提高50点 |
| Healing Mist | 治疗烟雾手雷能够让陷入战斗不能状态的队友立刻复活 |
| Jar of Bees | 蜂罐手雷，在投掷地点产生一个蜂群，未生效前持续存在30秒，并对第一个接触的敌人造成每秒163点伤害，持续15秒，被蜂群影响的敌人有每秒10%几率陷入恐惧状态 |
| Increase Panic Chance Ⅰ | 提高10%蜂罐手雷令敌人进入恐惧状态的几率 |
| Increase Panic Chance Ⅱ | 再提高10%蜂罐手雷令敌人进入恐惧状态的几率 |
| Increase Duration Ⅰ | 蜂群攻击敌人的持续时间延长5秒 |
| Increase Duration Ⅱ | 蜂群攻击敌人的持续时间再延长5秒 |
| Add Some Wasps | 首个靠近被蜂群影响目标的敌人也会被蜂群包围，受到与目标一样的伤害和负面效果 |




TIPS 因为和上一个Tips同样的原因，审判所增益最值得获取的还是蕾莉安娜的密探路线增益，其中有一个增益可以让盗贼打开大师级的锁，必须要尽快点出来。

# 素材效果一览表

素材效果当中，主要素材槽的效果要视图纸本身的等级而定，低等级的图纸上就算使用了高层级的素材，其效果也有可能低于高级图纸上使用低层级素材产生的效果，而其他素材槽效果则不受这一限制。下文中多功能、攻击性和防护性三个素材槽的效果是指单个素材能够提供的特效数额，而因为一般素材槽需求的素材数量都是复数的，所以实际特效的数额会比列表中更高，而且不会出现最终数值有小数点后数字的情况。极品素材因为只能够在极品素材槽中使用，而一般素材无法在极品素材槽中使用，所以将会用列表单独列出，同时部分同名的极品素材效果会有多个版本，列表中会一并列出，并以“/”分隔。




## 布料素材一览

| 素材名称 | 层级 | 主要素材槽效果 | 多功能素材槽效果 | 攻击性素材槽效果 | 防护性素材槽效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| Cotton | 1 | 低护甲值 | 意志+1 | 杀敌后回复生命值比例提高1.5% | 所有受到的治疗效果提高2% |
| Dales Loden Wool | 3 | 高护甲值 | 魔力+1.75 | 对护盾额外伤害提高3% | 魔法防御力提高1.75% |
| Darkened Samite | 2 | 中等护甲值 | 意志+1.5 | 杀敌后回复生命值比例提高1.75% | 灵能抗性提高3% |
| Dragon Webbing | 4 | 超高护甲值 | 意志+1，魔力+1 | 暴击伤害提高3.5% | 火焰抗性提高4% |
| Everknit Wool | 2 | 中等护甲值 | 魔力+1.5 | 杀敌后回复生命值比例提高2.5% | 魔法防御力提高1.5% |
| Highever Weave | 2 | 中等护甲值 | 魔力+1，意志+0.5 | 攻击力提高1.5% | 雷电抗性提高3% |
| Imperial Vestment Cotton | 3 | 高护甲值 | 意志+1.75 | 杀敌后回复生命值比例提高2% | 所有受到的治疗效果提高3% |
| Infused Vyrantium Samite | 3 | 高护甲值 | 意志+1.75 | 杀敌后回复生命值比例提高2% | 灵能抗性提高3.5% |
| King's Willow Weave | 3 | 高护甲值 | 魔力+1，意志+0.75 | 攻击力提高1.75% | 雷电抗性提高3.5% |
| Lambswool | 1 | 低护甲值 | 魔力+1 | 对护盾额外伤害提高2% | 魔法防御力提高1% |
| Lustrous Cotton | 2 | 中等护甲值 | 意志+1.5 | 杀敌后回复生命值比例提高1.75% | 所有受到的治疗效果提高2.5% |
| Plaideweave | 1 | 低护甲值 | 魔力+1 | 攻击力提高1% | 雷电抗性提高2.5% |
| Plush Fustian Velvet | 3 | 高护甲值 | 魔力+1，意志+0.75 | 攻击力提高1.75% | 雷电抗性提高3.5% |
| Ring Velvet | 2 | 中等护甲值 | 魔力+1，意志+0.5 | 攻击力提高1.5% | 雷电抗性提高3% |
| Royale Sea Silk | 3 | 高护甲值 | 魔力+1.75 | 对护盾额外伤害提高3% | 魔法防御力提高1.75% |
| Samite | 1 | 低护甲值 | 意志+1 | 杀敌后回复生命值比例提高1.5% | 灵能抗性提高2.5% |
| Silk | 1 | 低护甲值 | 魔力+1 | 对护盾额外伤害提高2% | 魔法防御力提高1% |
| Silk Brocade | 2 | 中等护甲值 | 魔力+1.5 | 对护盾额外伤害提高2.5% | 魔法防御力提高1.5% |
| Velveteen | 1 | 低护甲值 | 魔力+1， | 攻击力提高1% | 雷电抗性提高2.5% |

## 极品布料素材效果一览

| 素材名称 | 层级 | 效果 |
|---|---|---|
| Fade-Touched Cotton | 1 | 会让玩家陷入无法战斗状态的攻击有5%几率会回复角色一半生命值/有10%几率对敌人施放持续5秒的Walking Bomb技能，并在结束后爆炸，对范围内敌人造成等同于50%武器威力的伤害。 |
| Fade-Touched Dales Loden Wool | 3 | 专注值获取量提高30%/有10%几率发动Caltrops技能：在地面洒下一堆铁蒺藜，对踏上的敌人每秒造成等同于70%武器威力的伤害并减慢其移动速度。 |
| Fade-Touched Darkened Samite | 2 | 攻击有机会触发Mind Blast技能：令范围内敌人眩晕并降低其攻击角色的机会/8米内每个敌人令角色获得7.5%专注值 |
| Fade-Touched Everknit Wool | 2 | 8米内每个敌人令角色获得7.5%专注值/有10%几率发动Caltrops技能：在地面洒下一堆铁蒺藜，对踏上的敌人每秒造成等同于50%武器威力的伤害并减慢其移动速度。 |
| Fade-Touched Highever Weave | 2 | 杀死敌人后角色魔力提高20点，持续10秒。 |
| Fade-Touched Infused Vyrantium Samite | 3 | 8米内每个敌人令角色获得10%专注值/攻击有10%机会触发Mind Blast技能：令范围内敌人眩晕并降低其攻击角色的机会 |
| Fade-Touched King's Willow Weave | 3 | 杀死敌人后角色魔力提高30点，持续10秒。 |
| Fade-Touched Lambswool | 1 | 每次攻击能让角色获得2点防护值/有10%几率发动Caltrops技能：在地面洒下一堆铁蒺藜，对踏上的敌人每秒造成等同于30%武器威力的伤害并减慢其移动速度。 |
| Fade-Touched Plaideweave | 1 | 杀死敌人后角色魔力提高10点，持续10秒。 |
| Fade-Touched Plush Fustian Velvet | 3 | 8米内每个敌人令角色获得7.5%专注值/攻击有10%几率发动Hidden Blades技能：对目标瞬间发动5次攻击 |
| Fade-Touched Royale Sea Silk | 3 | 攻击有10%几率发动Fade Cloak技能：角色隐身2秒/5秒内没有被攻击则技能的魔力或耐力消耗降低20% |
| Fade-Touched Samite | 1 | 8米内每个敌人令角色获得5%专注值/攻击有2%机会触发Mind Blast技能：令范围内敌人眩晕并降低其攻击角色的机会 |
| Fade-Touched Silk | 1 | 攻击有2%几率发动Fade Cloak技能：角色隐身2秒/5秒内没有被攻击则技能的魔力或耐力消耗降低10% |
| Fade-Touched Silk Brocade | 2 | 5秒内没有被攻击则技能的魔力或耐力消耗降低15%/攻击有5%几率发动Fade Cloak技能：角色隐身2秒 |
| Fade-Touched Velveteen | 1 | 攻击有10%几率发动Hidden Blades技能：对目标瞬间发动3次攻击/技能消耗的魔力/耐力降低5% |
| Master Dales Loden Wool | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Everknit Wool | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Highever Weave | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Imperial Vestment Cotton | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Infused Vyrantium Samite | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork King's Willow Weave | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Lambswool | 1 | 装备有20%几率变成极品 |

**TIPS** 虽然玩家队伍的成员构成完全可以随意DIY，但从能够全面兼顾的角度出发，三个职业都是必须有的，在此之上，配置两个法师是比较推荐的组合，可以兼顾不同元素伤害的输出。

| 素材名称 | 层级 | 效果 |
|---|---|---|
| Masterwork Lustrous Cotton | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Plaideweave | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Plush Fustian Velvet | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Ring Velvet | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Royale Sea Silk | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Silk | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Silk Brocade | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Velveteen | 1 | 装备有20%几率变成极品 |







## 金属素材一览

| 素材名称 | 层级 | 主要素材槽效果 | 多功能素材槽效果 | 攻击性素材槽效果 | 防护性素材槽效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| Blue Vitriol | 1 | 低护甲值/伤害值，法杖伤害元素：冰 | 力量+1 | 攻击产生眩晕几率提高1% | 被敌人攻击时产生反震几率提高1% |
| Dawnstone | 3 | 高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：火 | 体质+1.75 | 攻击护甲穿透比例提高3% | 生命值+15 |
| Dragon Bone | 4 | 超高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：火 | 体质与力量+1 | 攻击产生流血几率提高2% | 火焰抗性提高4% |
| Drakestone | 1 | 低护甲值/伤害值，法杖伤害元素：火 | 体质+1 | 攻击护甲穿透比例提高2% | 生命值+10 |
| Everite | 3 | 高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电 | 力量+1.75 | 攻击力提高1.75% | 近战防御力提高1.75% |
| Iron | 1 | 低护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电 | 力量+1 | 攻击力提高1% | 近战防御力提高1% |
| Lazurite | 2 | 中等护甲值/伤害值，法杖伤害元素：冰 | 力量+1，体质+0.5 | 攻击产生眩晕几率提高1.5% | 被敌人攻击时产生反震几率提高1.5% |
| Nevarrite | 3 | 高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：冰 | 力量+1，体质+0.75 | 攻击产生眩晕几率提高1.75% | 被敌人攻击时产生反震几率提高1.75% |
| Obsidian | 2 | 中等护甲值/伤害值，法杖伤害元素：冰 | 力量+1，体质+0.5 | 攻击产生眩晕几率提高1.5% | 被敌人攻击时产生反震几率提高1.5% |
| Paragon’s Luster | 2 | 中等护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电 | 力量+1.5 | 攻击力提高1.5% | 近战防御力提高1.5% |
| Pyrophite | 2 | 中等护甲值/伤害值，法杖伤害元素：火 | 体质+1.5 | 对防护值伤害额外提高2.5% | 生命值+13 |
| Serault Infused Glass | 2 | 中等护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电 | 力量+1.5 | 攻击力提高1.5% | 近战防御力提高1.5% |
| Serpentstone | 1 | 低护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电 | 力量+1 | 攻击力+1% | 近战防御力提高1% |
| Silverite | 3 | 高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：冰 | 力量+1，体质+0.75 | 攻击产生眩晕几率提高1.75% | 被敌人攻击时产生反震几率提高1.75% |
| Stormheart | 3 | 高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电 | 力量+1.75 | 攻击力提高1.75% | 近战防御力提高1.75% |
| Summer Stone | 1 | 低护甲值/伤害值，法杖伤害元素：火 | 体质+1 | 对防护值伤害额外提高2% | 生命值+10 |
| Veridium | 2 | 中等护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电 | 力量+1.5 | 攻击力提高1.5% | 近战防御力提高1.5% |
| Volcanic Aurum | 3 | 高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：火 | 体质+1.75 | 对防护值伤害额外提高3% | 生命值+15 |

## 极品金属素材效果一览

| 素材名称 | 层级 | 效果 |
|---|---|---|
| Fade-Touched Bloodstone | 2 | 8米内每个敌人可以让角色提升7.5%伤害值/攻击有5%几率触发Unbowed技能效果：身周每个敌人令角色防护值上升10% |
| Fade-Touched Blue Vitriol | 1 | 耐力最大值提高10点 |
| Fade-Touched Dawnstone | 3 | 回复10秒内角色所受伤害25%的生命值/有10%几率获得3秒Walking Fortress技能效果：免疫一切伤害 |
| Fade-Touched Drakestone | 1 | 耐力最大值提高10点 |
| Fade-Touched Everite | 3 | 回复10秒内角色所受伤害25%的生命值/有10%几率获得3秒Walking Fortress技能效果：免疫一切伤害 |
| Fade-Touched Iron | 1 | 回复10秒内角色所受伤害15%的生命值/攻击有2%几率触发Unbowed技能效果：身周每个敌人令角色防护值上升10% |
| Fade-Touched Lazurite | 2 | 耐力最大值提高15点 |
| Fade-Touched Nevarrite | 3 | 杀死敌人后令其爆炸，对范围内敌人造成等同于75%武器威力的伤害/有机会发动Pull of the Abyss技能：把附近敌人拉到角色身边 |
| Fade-Touched Obsidian | 2 | 每次攻击让角色获得3点防护值/有10%几率触发Chain Lightning：对最多三个敌人造成等于75%武器威力的伤害 |
| Fade-Touched Onyx | 1 | 每次攻击让角色获得2点防护值/有10%几率触发Chain Lightning：对最多三个敌人造成等于50%武器威力的伤害 |
| Fade-Touched Paragon's Luster | 2 | 回复10秒内角色所受伤害20%的生命值/有10%几率获得3秒Walking Fortress技能效果：免疫一切伤害 |
| Fade-Touched Pyrophite | 2 | 8米内每个敌人可以让角色提升7.5%伤害值/攻击有5%几率触发Unbowed技能效果：身周每个敌人令角色防护值上升10% |
| Fade-Touched Serpentstone | 1 | 攻击有2%几率触发Shield Bash技能：用盾牌猛击敌人造成伤害，并对敌人防护值造成大额伤害/角色陷入Berserk状态，攻击威力提高10%，但受到所有伤害提高100% |
| Fade-Touched Silverite | 3 | 攻击有几率让角色获得5点防护值/有10%几率触发Chain Lightning：对最多三个敌人造成等于100%武器威力的伤害 |
| Fade-Touched Stormheart | 3 | 角色陷入Berserk状态，攻击威力提高30%，但受到所有伤害提高300%/攻击有10%几率触发Shield Bash技能：用盾牌猛击敌人造成伤害，并对敌人防护值造成大额伤害 |
| Fade-Touched Summer Stone | 1 | 8米内每个敌人可以让角色提升5%伤害值/攻击有2%几率触发Unbowed技能效果：身周每个敌人令角色防护值上升10% |
| Fade-Touched Veridium | 2 | 角色陷入Berserk状态，攻击威力提高20%，但受到所有伤害提高200%/攻击有5%几率触发Shield Bash技能：用盾牌猛击敌人造成伤害，并对敌人防护值造成大额伤害 |
| Fade-Touched Volcanic Aurum | 3 | 8米内每个敌人可以让角色提升10%专注值/攻击有10%几率触发Unbowed技能效果：身周每个敌人令角色防护值上升10% |
| Masterwork Bloodstone | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Blue Vitriol | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Dawnstone | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Drakestone | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Everite | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Iron | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Lazurite | 1 | 装备有20%几率变成极品 |

TIPS 游戏中相当一部分野外能够采集的素材都可以再生，不过部分顶级素材获得手段是有限的，所以在制造的时候记得不要随意挥霍。

| 素材名称 | 层级 | 效果 |
|---|---|---|
| Masterwork Nevarrite | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Obsidian | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Onyx | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Paragon's Luster | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Pyrophite | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Serpentstone | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Silverite | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Stormheart | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Summer Stone | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Veridium | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Volcanic Aurum | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Serault Infused Glass | 1 | 杀死敌人后令其爆炸，对范围内敌人造成等同于75%武器威力的伤害 |




## 皮革素材一览

| 素材名称 | 层级 | 主要素材槽效果 | 多功能素材槽效果 | 攻击性素材槽效果 | 防护性素材槽效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| August Ram Leather | 2 | 中等护甲值 | 敏捷+1.5 | 夹击伤害提高2.5% | 寒冷抗性提高3% |
| Bear Hide | 2 | 中等护甲值 | 敏捷+1.5 | 暴击率提高1.5% | 寒冷抗性提高3% |
| Bronto Hide | 1 | 低护甲值 | 灵巧+1 | 暴击伤害提高2% | 远程防御力提高1% |
| Canine Leather | 1 | 低护甲值 | 敏捷+1 | 夹击伤害提高2% | 寒冷抗性提高2.5% |
| Craggy Skin | 3 | 高护甲值 | 灵巧+1.75 | 暴击伤害提高3% | 远程防御力提高1.75% |
| Deepstalker Hide | 1 | 低护甲值 | 敏捷+1 | 造成流血几率提高1% | 被击中时产生反伤几率提高1% |
| Dragon Scales | 4 | 超高护甲值 | 灵巧+1，敏捷+1 | 攻击的护甲穿透提高3.5% | 火焰抗性提高4% |
| Dragonling Scales | 1 | 低护甲值 | 敏捷+1 | 造成流血几率提高1% | 火焰抗性提高2.5% |
| Druffalo Hide | 1 | 低护甲值 | 敏捷+1 | 暴击率提高1% | 寒冷抗性提高2.5% |
| Fennec Fur | 1 | 低护甲值 | 敏捷+1 | 暴击率提高1% | 寒冷抗性提高2.5% |
| Great Bear Hide | 3 | 高护甲值 | 敏捷+1.75 | 暴击率提高1.75% | 寒冷抗性提高3.5% |
| Gurgut Webbing | 2 | 中等护甲值 | 敏捷+1，灵巧+0.5 | 造成流血几率提高1.5% | 火焰抗性提高3% |
| Halla Leather | 2 | 中等护甲值 | 敏捷+1.5 | 夹击伤害提高2.5% | 寒冷抗性提高3% |
| Hardened Gurn Hide | 3 | 高护甲值 | 敏捷+1，灵巧+0.75 | 造成流血几率提高1.75% | 被击中时产生反伤几率提高1.75% |
| Lurker Scales | 3 | 高护甲值 | 灵巧+1.75 | 暴击伤害提高3% | 远程防御力提高1.75% |
| Nugskin | 1 | 低护甲值 | 灵巧+1 | 暴击伤害提高2% | 远程防御力提高1% |
| Phoenix Scales | 2 | 中等护甲值 | 敏捷+1，灵巧+0.5 | 造成流血几率提高1.5% | 被击中时产生反伤几率提高1.5% |
| Quillback Leather | 2 | 中等护甲值 | 灵巧+1.5 | 暴击伤害提高2.5% | 远程防御力提高1.5% |
| Ram Leather | 1 | 低护甲值 | 敏捷+1 | 夹击伤害提高2% | 寒冷抗性提高2.5% |
| Red Hart Leather | 3 | 高护甲值 | 敏捷+1.75 | 夹击伤害提高3% | 寒冷抗性提高3.5% |
| Rough Hide | 2 | 中等护甲值 | 灵巧+1.5 | 暴击伤害提高2.5% | 远程防御力提高1.5% |
| Snoufleur Skin | 3 | 高护甲值 | 敏捷+1.75 | 夹击伤害提高3% | 寒冷抗性提高3.5% |
| Varghest Scales | 2 | 中等护甲值 | 敏捷+1，灵巧+0.5 | 造成流血几率提高1.5% | 被击中时产生反伤几率提高1.5% |
| Wyvern Scales | 3 | 高护甲值 | 敏捷+1，灵巧+0.75 | 造成流血几率提高1.75% | 火焰抗性提高3.5% |

## 极品皮革素材效果一览

| 素材名称 | 层级 | 效果 |
|---|---|---|
| Fade-Touched August Ram Fur | 1 | 技能魔力或耐力消耗降低7.5%/攻击有10%几率触发持续8秒的Horn of Valor技能：提升队伍成员的攻击力和防御力 |
| Fade-Touched Bear Hide | 2 | 杀死敌人后立刻恢复35点耐力或耐力值上限提高15点 |
| Fade-Touched Bronto Hide | 1 | 杀死敌人后立刻恢复20点耐力或耐力值上限提高10点 |
| Fade-Touched Canine Leather | 1 | 5秒内不受伤害则攻击力提高10% |
| Fade-Touched Craggy Skin | 3 | 攻击有10%几率触发Veilstrike技能：角色用幽能凝聚在拳头上，击倒身周的敌人/潜行时移动速度提高75% |
| Fade-Touched Deepstalker Hide | 1 | 攻击有5%几率令敌人中毒/攻击有2%几率令敌人陷入恐惧 |
| Fade-Touched Dragonling Scales | 1 | 角色进入Berserk状态，攻击威力提高10%，但受到所有伤害提高100%/有10%几率造成等同于50%武器威力的燃烧伤害 |
| Fade-Touched Druffalo Hide | 1 | 耐力值上限提高10点 |
| Fade-Touched Fennec Fur | 1 | 潜行时移动速度提高25% |
| Fade-Touched Great Bear Hide | 3 | 杀死敌人后立刻恢复50点耐力/耐力值上限提高20点 |
| Fade-Touched Gurgut Skin | 2 | 潜行时移动速度提高50% |
| Fade-Touched Gurn Hide | 2 | 任何攻击都只能对角色造成1点伤害，但生命值降至12点 |
| Fade-Touched Halla Leather | 2 | 在战斗中只要不攻击就会处于潜行状态 |
| Fade-Touched Lurker Scales | 3 | 攻击有10%几率触发Veilstrike技能：角色用幽能凝聚在拳头上，击倒身周的敌人/潜行时移动速度提高75% |
| Fade-Touched Nugskin | 1 | 攻击有2%几率触发Veilstrike技能：角色用幽能凝聚在拳头上，击倒身周的敌人/潜行时移动速度提高25% |

**TIPS** 经验证，虽然制造物品不会触发自动存档，但是SL大法似乎不能影响物品变成极品的几率，所以还是老老实实刷素材不断尝试比较靠谱。

| 素材名称 | 层级 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| Fade–Touched Phoenix Scales | 2 | 有10%几率造成等同于75%武器威力的燃烧伤害/5秒内不受伤害则攻击力提高20点 |
| Fade–Touched Quillback Leather | 2 | 任何攻击都只能对角色造成1点伤害，但生命值降至12点 |
| Fade–Touched Ram Leather | 1 | 攻击有10%几率触发持续5秒的Horn of Valor技能：提升队伍成员的攻击力和防御力/技能魔力或耐力消耗降低5% |
| Fade–Touched Rough Hide | 2 | 攻击有10%几率令敌人中毒/攻击有5%几率触发Veilstrike技能：角色用幽能凝聚在拳头上，击倒身周的敌人 |
| Fade–Touched Snoufleur Skin | 3 | 每次攻击能够恢复1%生命值/攻击有10%几率触发持续12秒的Horn of Valor技能：提升队伍成员的攻击力和防御力 |
| Fade–Touched Varghest Scales | 3 | 有10%几率造成等同于100%武器威力的燃烧伤害/5秒内不受伤害则攻击力提高30%/5秒内不受伤害则攻击力提高20%/有10%几率造成等同于75%武器威力的燃烧伤害 |
| Fade–Touched Wyvern Scales | 3 | 攻击有10%几率令敌人陷入恐惧/攻击有15%几率令敌人中毒 |
| Golden Halla Hide | 2 | 在战斗中只要不攻击就会处于潜行状态 |
| Masterwork Augusta Ram Fur | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Bear Hide | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Bronto Hide | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Canine Leather | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Craggy Skin | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Deepstalker Hide | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Dragonling Scales | 1 | 角色进入Berserk状态，攻击威力提高10%，但受到所有伤害提高100% |
| Masterwork Druffalo Hide | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Fennec Fur | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Great Bear Hide | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Gurgut Skin | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Gurn Hide | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Halla Leather | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Lurker Scales | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Nugskin | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Phoenix Scales | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Quillback Leather | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Ram Leather | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Red Hart Leather | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Rough Hide | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Varghest Scales | 1 | 装备有20%几率变成极品 |
| Masterwork Wyvern Scales | 1 | 装备有20%几率变成极品 |




## 可制造符文效果一览表

| 符文名称 | 效果 |
| --- | --- |
| Superb Cleansing Rune | 武器攻击对红晶圣殿骑士和黑灵造成大量额外伤害 |
| Superb Corrupting Rune | 武器攻击对人形生物、野兽与动物造成大量额外伤害 |
| Superb Demon–Slaying Rune | 武器攻击对恶魔和不死生物造成大量额外伤害 |
| Superb Dragon–Slaying Rune | 武器攻击对龙类造成大量额外伤害 |
| Superb Fire Rune | 武器攻击附加大量火焰伤害 |
| Superb Frost Rune | 武器攻击附加大量寒冷伤害 |
| Superb Lightning Rune | 武器攻击附加大量雷电伤害 |
| Superb Spirit Rune | 武器攻击附加大量灵能伤害 |
| Master Cleansing Rune | 武器攻击对红晶圣殿骑士和黑灵造成中等额外伤害 |
| Master Corrupting Rune | 武器攻击对人形生物、野兽与动物造成中等额外伤害 |
| Master Demon–Slaying Rune | 武器攻击对恶魔和不死生物造成中等额外伤害 |
| Master Dragon–Slaying Rune | 武器攻击对龙类造成中等额外伤害 |
| Master Fire Rune | 武器攻击附加中等火焰伤害 |
| Master Frost Rune | 武器攻击附加中等寒冷伤害 |
| Master Lightning Rune | 武器攻击附加中等雷电伤害 |
| Master Spirit Rune | 武器攻击附加中等灵能伤害 |
| Cleansing Rune | 武器攻击对红晶圣殿骑士和黑灵造成少量额外伤害 |
| Corrupting Rune | 武器攻击对人形生物、野兽与动物造成少量额外伤害 |
| Demon–Slaying Rune | 武器攻击对恶魔和不死生物造成少量额外伤害 |
| Dragon–Slaying Rune | 武器攻击对龙类造成少量额外伤害 |
| Fire Rune | 武器攻击附加少量火焰伤害 |
| Frost Rune | 武器攻击附加少量寒冷伤害 |
| Lightning Rune | 武器攻击附加少量雷电伤害 |
| Spirit Rune | 武器攻击附加少量灵能伤害 |

在3DS版的大手过了将近三个月的时候，《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》终于姗姗来迟地来到玩家们面前。本作与3DS版的区别不仅仅只有画面上的差别，Wii U版还追加了不少3DS版所没有的新元素以及更加丰富的收集要素。同时，本作还支持与Amiibo的联动，对于不熟悉这类联动的大部分玩家们来说也许还是一个陌生的概念，在接下来的攻略研究里就会为各位揭晓Wii U版的各种新要素玩法以及Amiibo的乐趣所在。更加详细的系统介绍和角色说明可以参照第354·355期的攻略。



| 任天堂全明星大乱斗 for Wii U | Nintendo | 动作 |
|---|---|---|
| Wii U　Super Smash Bro.for Wii U | | 美版 |
| 2014年11月21日 | 本地1~8人，在线1~4人 | 对应年龄：10岁以上 |
| 售价为59.99美元 | | |

## 操作方法

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| A | 通常攻击/投掷道具/使用道具 |
| X/Y | 跳跃 |
| 方向键+A | 强攻击 |
| B+方向键 | 必杀技 |
| L | 防御盾/（拿着道具时）丢弃道具/受身/（在空中）空中回避 |
| R | 防御盾/受身/（在空中）空中回避 |
| 右摇杆 | 移动/跳跃 |
| 方向键（←→↑） | 挑衅 |
| L/R+A | 抓取敌人 |
| L/R+方向键（←/→） | 移动紧急回避 |
| L/R+方向键（↓） | 地上回避 |
| + | 打开菜单 |

## Wii U版新增模式介绍

### 大乱斗塔模式（SMASHTOUR）





“大乱斗塔模式”用国内玩家们通俗易懂的说法就是“大富翁模式”，该模式的舞台分为Small、Normal和Big三种规模，在开始时可以设定回合数，回合数最多可以设定25个回合，最少为15回合，支持4人对战。

在游戏开始后玩家首先要选择一个Mii来加入战斗，然后玩家就能够随机获得2个可操作角色的手办。之后，玩家就要像玩《大富翁》一样摇数字前进，摇完数字之后玩家可以决定前进的方向。在路上，玩家在移动时可以自动捡取道具来提升自己Mii的角色参数，角色参数的多少会战斗时玩家操作角色的参数。

在移动时不仅仅能够获得提升参数的道具，还有能够用来战斗的角色手办以及能够在战斗或地图移动时给玩家提供帮助的道具手办。道具手办分为地图道具和战斗道具两种，在开始摇数字前和战斗开始前玩家都要使用十字键来选择使用的道具。每个角色可携带的道具上限都有4个，在移动开始前参赛者全体都会随机获得1个道具，所以在使用道具时就尽管上吧。

当两个参赛者在地图上碰撞时就会触发战斗，这时候场上的4个参赛者都必须强制战斗，如果手上没有角色手办的话就可以不用战斗。上场战斗的角色人选是根据各参赛者手里拥有的角色手办来随机决定的，在战斗时玩家无法选择可操作角色，所以这对玩家对于各角色的操作掌握有着很大的考验。将其他参赛者全部打败就算是胜利，胜利者能够从其他参赛者处分别获得1个角色手办，如果在将所有人打败前倒计时结束的话战斗就算是平局。



在所有的回合结束后系统就会根据所有参赛者的表现来进行评价和奖励，如果这时候玩家手里没有角色手办的话系统会奖励玩家1个手办。之后就必须参加最后的最终战，战斗胜利后最后存活的参赛者就算是本次的冠军。

### 指令模式（ORDER）

指令模式是Wii U版的新模式，同时里面又分为Master Orders（核心指令）和Crazy Orders（疯狂指令）两种比赛形式，疯狂指令比核心指令的难度更高。

核心模式在开始时需要花钱购买一种对战票才能够进行战斗，在战斗结束后就能够获得各种各样的道具。在开始时购买的对战票上有★的标志，★的数量越多表示难度越高，所需的金钱也越多，不过战后的奖励也会更加丰富。

疯狂指令开始需要花费5000金钱或者消费一张特殊门票才能够进行游戏。每一轮有三种对战类型可以让玩家进行选择，分别是与其他参赛者组队的队伍战、与其他参赛者组队的大BOSS战以及打倒除自己以外所有敌人的生存战。每场战斗的时间限制都是10分钟，期间如果被打败的话也不会失去之前获得的报酬。在战斗时受到的伤害在战斗结束后会回复3%左右。在第一场战斗结束后如果玩家不想在继续进行战斗时就可以选择最上方的战斗直接与Crazy Hand进行战斗结束这一轮的战斗。



©2014 Nintendo

## 经典模式（CLASSIC）

WiiU 版的经典模式玩法与 3DS 版有些区别。在开始前玩家需要选择操作角色和奖励倍率，倍率条越往右难度越大。进入战斗后玩家可以在棋盘上选择战斗军团，该模式也有乱战或队伍战等形式，在开战前玩家可以选择战胜后的奖励，例如必定会获得角色手办或者金钱翻倍等等。四个回合结束后棋盘会清空再更新，六个回合之后玩家就要与 Mii 军团对战，战斗结束后就要对战 Master Hand。战斗胜利后能够解锁该操作角色的胜利壁纸和结局 CG 动画。

在结局的制作人员表里玩家还能够操作角色来打制作人员的名字或 logo 来解锁胜利壁纸。

## 事件模式（EVENTS）

事件模式是在前作《任天堂全明星大乱斗 X》里登场过的模式，这也是 Wii U 版的独占要素之一。

在该模式下玩家需要根据每个战场的要求来达成条件之后才能通关，绝大多数关卡的可操作角色都是固定的，能否达成奖励条件或者通关条件与玩家本身的操作水平也是密切相关的。

事件模式各战场的通关条件不仅仅是打倒对手，有时候会出现各种各样的奇怪的（或者说是还原原作的）通关条件，例如使用 Game&Watch 先生的左摇杆（←→）+B 键的必杀技打出 9 的数字才能通关、使用法尔克在敌人从空中落地之前将他们全打败等等。各战场除了有通关条件之外还有奖励条件，例如在限定时间内通关或者达成无伤等等，通关之后就能够获得奖励道具，奖励条件在战场介绍上有详细介绍。




在战场通关后就会开启通往下一个战场的道路，战场周围有一定几率会出现金钱或者门票，连接战场与战场之间的道路时就能够获得这些金钱和道具。

## 8人对战（8-PLAYER SMASH）与定制战斗（SPECIAL SMASH）

Wii U 版的最大特色便是多人对战，本作的本地多人对战甚至同时支持 8 人的对战，场面很是热闹，不过这时候估计所有玩家都会感到眼睛不够用。8 人对战除了在本地对战时能够使用之外，在其他模式的战斗里，一些 CPU 战也会出现 8 人同时对战的情况。

定制战斗不同于下文的舞台制造，玩家可以利用该模式来定制各种额外的条件来开始战斗，例如所有参展角色全部金属化，全员携带火焰喷射器、全员变成迷你体型等等。

## 舞台制造（STAGE BUILDER）

舞台制造模式的最大乐趣就在于玩家能够根据自己的喜好来任意搭建舞台，该模式需要用到 PAD 手柄和触屏功能，玩家选择




好场地的材质后就可以使用触屏笔在屏幕上勾画场地，还能在场地里设置各种小机关。做好的舞台还能够在大乱斗模式下进行游玩，各位玩家就尽管发挥自己的想象力做出各种有意思的舞台吧。

## 佳作殿堂（MASTERPIECES）

在前作《任天堂全明星大乱斗 X》里曾有过的模式，在 3DS 版里未登场，Wii U 版的独占模式之一。在该模式里玩家可以在限定的时间里免费玩 22 个任天堂发售过的老游戏，在一开始只有 19 个游戏，在其他




模式里达成一定的条件之后就可以解锁剩下的 3 个游戏。时间的限制有长有短，短至 2 分钟，长至 4 分钟。在接触过本作之后对原作系列有兴趣的玩家不妨来尝试一下。

## AMIIBO

Amiibo 指的是角色的小手办，这些小手办的作用不仅仅是用来观赏，在 Wii U 版的《任天堂全明星大乱斗》里玩家还能够让它们加入到游戏里进行战斗，在将来还将对应 3DS 版。这次试用的 Amiibo 分别是美版和日版两种，游戏时发现美版的游戏对于 Amiibo 的识别没有版本的限制，所以各位玩家在选择 Amiibo 的时候可以考虑的范围就能更广一些。接下来就为各位介绍一下 Amiibo 的使用方法。






首先在主菜单进入“Games & More”，在左下角可以看到“Amiibo”的标志，点进去之后就想上图这样将 Amiibo 放在 PAD 手柄的左下角方框上，等待系统读取 Amiibo，这时候屏幕里就能出现 Amiibo 的角色了。







在读取了 Amiibo 手办之后玩家首先要做的就是给自己的 Amiibo 角色选一种颜色然后起一个名字，这些在之后都是无法更改的。之后就能够设置角色参数，玩家在其他模式里进行游戏时有时候能够获得成长道具，不仅仅能够给作品里的角色使用，也能够给 Amiibo 角色使用，最多能够使用 3 个道具。设置完之后按下 R 键就能够进入战斗模式。




在战斗里 Amiibo 的角色时无法操作的，不过玩家可以通过组队战来和他们一起战斗。Amiibo 角色与游戏里自带的角色有一个决定性的不同就是他们有等级设定，Amiibo 角色在战斗时和战斗后都可以升级，等级上限为 50 级。除此之外它们在战斗时，性格也会产生一些变化，甚至还会模仿其他角色来进行行动。




在设置完参数或进行完战斗之后需要将资料储存回 Amiibo 手办之中，这时候就要和一开始一样，将 Amiibo 手办放在 Wii U 的 PAD 手柄左下角，等待资料储存结束。如果中途突然拿走 Amiibo 手办的话很有可能会造成资料损坏。



通关时间：约30小时 文 初心者 美编 心の永恒

# 系统篇

作为一款重制版游戏，尽管和前作《口袋妖怪 X·Y》相比没有大幅度的改变，《口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石》还是带给了我们不少的惊喜。从实用的导航系统到电脑菜单等小细节的调整，都能看出 Game Freak 对该系列的反思。本次攻略为时隔多年重温口袋的玩家提供了第六世代的系统介绍，以及主线攻略的实用资料。诸如华丽大赛对主线影响不大的内容，将留待之后的研究中心。另外提醒一下，游戏目前已经放出了 1.2 版本的更新补丁，修正结局可能出现的死机 Bug，请务必尽快更新。

| 3DS | 口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 | Nintendo | 角色扮演 |
|---|---|---|---|
| | ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア | | 日版 |
| | 2014年11月21日 | 本地1人，局域网2~4人，在线2~4人 | 对应年龄：全年龄 |
| | 售价为4571日元 | | |

## 按键操作

| 按键操作 | |
|---|---|
| 按键 | 功能 |
| A | 确定/对话互动 |
| B | 取消/返回上层菜单/长按跑步或抬起自行车前轮 |
| X | 打开主菜单/关闭所有菜单 |
| Y | 打开快捷道具/搜索菜单 |
| L | 切换列表/战斗时按住L并点击下屏的技能可查看说明 |
| R | 切换列表 |
| 摇杆 | 轻推进入潜行移动模式 |
| 十字键 | 八方向移动 |
| SELECT/START | PSS菜单/排列道具/清空输入栏 |
| L+R+START | 回到标题 |

## 界面说明

下屏最下面一排按钮和 X 键唤出的菜单相同。为方便没有玩过前作的朋友，这里简单介绍一下部分菜单的功用。

### ①精灵队伍

获得精灵后即可进入精灵菜单。按住并拖动精灵，可以排列出场顺序，默认从左至右依次出场。而左下方两个按钮分别是交换位置和交换道具，右下方为退出和返回上一级。点击任意精灵，选择"つよさをみる"可查看基本信息。

用摇杆或按十字键↑和↓切换精灵，按十字键→，在上屏依次切换到精灵的战斗能力、华丽大赛的能力信息，以及显示性格和相遇时的记录和个性描述，下屏则依次显示战斗技能、华丽大赛技能，以及得到的礼物印花。

© 2014 Pokémon. ©1995-2014 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.

## ②道具

道具界面用L/R键快速翻页，Y键调换道具位置，摇杆和十字键可左右切换道具类型，分别是普通道具（精灵球、可携带道具、进化道具、高价物品等）、回复道具、技能机器（可重复使用）、果实、重要物品（场景道具、MEGA石、剧情道具等）。

点击道具后出现菜单，可以使用（**つかう**）、丢弃（**すてる**）、让精灵携带（**もたせる**）。在下屏直接点击精灵或道具列表并拖动，可以调整道具位置。重要物品中，学习装置可以开关，自行车、探测器、钓竿之类，都可以登录（**とうろく**）到快捷菜单，按Y键调出，方向键选择。

点击右下方左起的第一个按钮，显示最近使用过的所有道具，第二个按钮（或SELECT/START）可以按种类、名称，以及数量从多到少或者从少到多的顺序排列。

## ③设置

在这里可以设置对白显示的速度、战斗动画开关、对战规则、按键设置（L=A，禁用LR）、联网前是否存档，以及汉字假名的切换。

# 导航系统

本作的主要界面布局跟《口袋妖怪X·Y》类似，但新增了一层“导航”，导航的4种功能会在游戏前期逐步开放。而前作的PSS/超级训练/口袋交流系统三者合一，成为了导航的其中一个功能。



## ◆图鉴导航◆

图鉴导航可以说是导航系统的最有趣的功能，可以用来探测和搜索野生精灵，而且也是减少孵蛋难度的改良之一。

图鉴导航分为两个模式，通常情况下是区域模式，会显示当前地图存在的野生精灵，尚未抓到的精灵以透明的轮廓显示。点击精灵的像素图标，就会启动搜索模式。此外，当有精灵直接显示在画面中的时候，会响起警告音，同时下屏显示一个放大镜图标，点击后同样会启动搜索模式。

**区域模式**：当前区域的野生精灵如果都已经捉到过的话，区域模式的画面右上角会显示一个皇冠的图标。按照捕捉的完成度，皇冠图标有铜、银、金、白金的阶段，需要注意的是，皇冠的等级还要等到精灵图鉴获得升级才能继续提升。

**搜索模式**：搜索模式最主要的用途是查看特殊的野生精灵的情报。在野外地图走动的时候，会随机地听到野生精灵的



叫声，这些精灵都会有比较特殊的能力，想要捕捉到它们的话，必须要轻推摇杆，潜行靠近进入战斗，否则就会直接吓跑它们。特殊精灵的出现位置有草丛、水上、洞窟等，而且潜行的途中还是会被一般的野生精灵干扰。

### 搜索等级

搜索模式右上角显示了“搜索等级”，搜索等级越高，能够探索到的情报范围更大，级别也越高，同时，出现特殊精灵的概率也会变高。

随着搜索等级的提高，可以看到界面的背景从绿色逐渐变成橙色。只要积累跟野生精灵的战斗次数，搜索等级就会自动提升，逃跑的情况也会计算在内。

除了简单地看到道具和遇到比周围更高等级的精灵之外，更重要的一点是，用这种方式搜索出来的精灵，天生有着区别于其他野生精灵的优点。当足够接近的时候，精灵的情报就会开始显示，在搜索等级提高后，还会在特殊的情报旁边用红色的感叹号标志出来。比如要通过生蛋才能获得的“遗传技能”，要在猎场和群战中才能获得的“隐藏特性”以及较高的个体值（用实心星星表示最高个体值的项目数量，最多3V），都可以通过捕捉这种特殊精灵来直接获得。此外，遇到色違（闪光）精灵的概率，也可以依靠提升搜索等级来提高。

| 情报 | 所需搜索等级 |
|---|---|
| 技能 | 2 |
| 道具 | 3 |
| 特性 | 3 |
| 个体值 | 5 |

## ◆地图导航◆

地图导航提供了基本的地图功能，此外还有训练师、精灵分布、果树分布、秘密基地等位置查询功能，就算不点进去二级界面，地图导航的右上角也有各种图标提示，可以直观地看到相应的项目是否已经刷新。需要留意的是，训练师即便已经刷新，也不会像之前那样视线交汇的瞬间就打起来，需要玩家主动对话才可以再次挑战。

本作的飞空技能可以到达城镇以外的道路等地点。地图上红色的点代表城镇的位置，绿色的点表示其他重要的地点，黄色的是道路，蓝色的是水路，透明的则是尚未去过的位置。

## ◆电视导航◆

这里除了提示通信更新数目之外，基本上没有什么实际用途。其中主要是显示联网时自动更新的人数，比如秘密基地就会每8小时更新一次，每次最多30名玩家。因此可以看到电视导航的更新提醒最多也只有30条。

懂日语的朋友可以在游戏联网后看到自己和好友的各种游戏记录。点击下屏时新闻播报会显示得更快。

### 玩家搜寻系统

PSS（Player Search System）是本作的联网系统，需要打开无线通信开关才能使用。在PSS菜单，可以进行对战、交

**TIPS** 卡那兹市是“自然与科学融合的城市”，这里的德文会社从钢铁业起步，社长的儿子就是大吾，因此大吾的主力精灵是钢属性。有说法是“德文”的名称源自最早研究“泥盆纪”的英国德文郡，而泥盆纪之后就是石炭纪。所以卡那兹市也叫做金炭市。




换精灵，以及修改个人信息、使用 O 力量和 PGL 同步、通信更新等。联网后 PSS 界面有时候会弹窗口，询问是否要尝试各项功能，如果有其他玩家发出邀请，也会直接在这里提示。在“PSS 设定”可以设置接受哪些玩家的通信要求和关闭 PSS 通信。

在玩家列表中，点击头像便能进行互动。可以发起对战、交换和对其发动 O 力量，如果对方在线，还能在右上角点赞。头像右上角有时会显示图标，表示对方正在进行或邀请某项活动，包括对战、交换，以及心情签名、生日和忙碌状态（正在联网交换或对战）。

## ●PGL同步

在 PGL（口袋妖怪全球连线）官网（http://3ds.pokemon-gl.com/）注册帐号，并将游戏登录到帐号后，游戏存档时会自动同步，将冒险经历和照片上传，获得奖牌和里程点数（ポケマイルポイント）。积累的里程点数可以在网站换取道具，然后同步到游戏中，到精灵中心的红衣服配送员处提取（过图后刷新）。最重要的是，只有登录了 PGL，才能参加全球对战的排名赛，同步之后比赛成绩会在 PGL 官网排行榜显示。

## ●通信对战

通信对战包括普通对战和全球对战（バトルスポット）。普通对战是与指定对象进行对战的模式，有红外线配对（由自己或让对方选择规则）、本地多人对战和联网对战。全球对战平时只能进入随机匹配（ランダムマッチ），而网战大会（インターネット大会）则是官方活动。

### ①普通对战

可以选择单人对决或双人组队，对战模式共有 4 种：シングルバトル（1V1）、ダブルバトル（2V2）、トリプルバトル（3V3）和ローテーション（轮流战，场上 3 只切换单独对决），此外还有 3 种对战规则：ノーマルルール（普通规则，一律 50 级，出场及携带道具不限）、フラットルール（限制规则，超过 50 级的自动降级，但技能保留。禁止特殊精灵，无法使用图鉴上的同种精灵，也无法携带同种道具）、制限なし（无限制），最后还能选择是否调整平衡性（ハンデ）。

对战模式和对战规则的组合之下，会有各种出场数量的要求，具体如下表所示。建议到电脑终端把常用的对战队伍预先安排好 6 只，携带 6 只，以便随时可以对战。

| | 普通规则 | 限制规则 | 无限制规则 |
|---|---|---|---|
| 1V1 | 不限 | 3只 | 不限 |
| 2V2 | 2只以上 | 4只 | 2只以上 |
| 3V3 | 3只以上 | 6只 | 3只以上 |
| 轮流 | 3只以上 | 4只 | 3只以上 |
| 双人组队 | 1至3只 | 3只 | 1至3只 |

### ②全球对战

在随机匹配中，可以选择自由对战（フリーバトル）和排名赛（レーティングバトル）。本作中排名赛对精灵的来源有限制，非第六世代原生的精灵无法参加排名赛，可以通过孵蛋培养为原生的精灵。在精灵的界面左下看到五边形的图标的话，就是第六世代原生的了。

自由对战允许使用所有精灵，排名赛禁止幻兽和神兽出场。还要注意图鉴上的同一种精灵只能出场一只，同一种道具也只能携带一件，否则无法匹配。参加排名赛必须先进行 PGL 同步，并且首次进入各个模式都要登记机器。

两种比赛的各个对战模式都有进场数量要求，分别是：シングル 3 只，ダブル 4 只，トリプル 6 只，ローテーション 4 只。另外，排名赛还有第四种模式，スペシャル（特殊模式），需要 3 只才能进场，而且每个赛季都会更换规则，具体细节要到 PGL 官网排行榜查看。

开始匹配前，可以选择电脑或手上的战斗队伍。匹配时点击下屏能更换对战音乐，匹配成功后有 2 分钟时间选择出场顺序。在对战中，每回合有 1 分钟时间，超时则由系统随机出招。网络掉线的一方会判为战败。

## ●精灵交换

### ①GTS交换

Global Trade System（全球交换系统）提供精灵的指定交换功能，全球的训练员都可以在这里搜索（ポケモンを探す）、寄存（ポケモンを預ける）精灵。

搜索时，首先选择想要的精灵及其性别和等级范围。图鉴中已收集的精灵，可以用首字符快捷检索，否则也可以输入全名来搜索。由于部分玩家会选择交换神兽之类的精灵，为了避免意外，可以在左下角的オプション选择“探さない”来过滤特殊的精灵。找到别人寄存的精灵之后，按 Y 键显示过滤器，过滤掉无法直接交换的训练员，或者不想要的地域。

寄存则是将自己的 1 只精灵上传，同时选择自己想要得到的精灵，以及其性别和等级范围，还能附带留言。如果不想交换了，也可以取回来（引き取る）。如果成功交换的话，在下次进入 GTS 的时候就会提示。

### ②奇迹交换

奇迹交换（ミラクル交换）可以用自己的精灵随机交换别人的精灵，也正是由于其随机性，所以一般情况下是不可能交换到珍贵的精灵的。但是如果有多余的精灵，也不妨尝试一下连续使用奇迹交换，或许能够更快地填满图鉴。

### ③普通交换

以上两种都是需要联网的非特定对象交换，而普通交换则是通过红外线单对单交换，或者与周围和网上的指定对象交换。如果选择最下面的“友达 / 知り合いの誰か”，就会显示交换邀请状态，朋友和曾经通信过的人看到之后可以直接参与。




## ●O力量

O 力量（O パワー）会在拿到互动导航之后开放，除了初始的几个之外，其余的大都在紫堇市的精灵中心跟那个颜色怪异的大叔对话获得。随着流程进行，在打过各个道馆再次回到这里跟他见面时，他都会提供新的 O 力量。

TIPS 在紫堇市顶层会遇到一个大叔，他硬塞给主角一个金球，还强调两次是“大叔的金球”。金球跟日语里的金玉同音，这是制作组多次用到的恶搞桥段。

在PSS界面或其他在线玩家的界面选择Oパワ－即可使用O力量，多次发动就能获得升级版的O力量，效果增强。其中增加战斗报酬和经验值的力量对一周目都比较实用，可以优先升级。发动中的O力量在上屏显示，持续时间为3分钟，战斗用的则在战斗结束时消失。消耗的力量槽每过一段时间恢复1格（见表），对他人使用的话消耗减少。

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| タマゴふかパワ－ | 孵蛋时间缩短（*注） |
| やすうりパワ－ | 中心商店价格打折 |
| おこづかいパワ－ | 战斗获得金钱增加 |
| けいけんちパワ－ | 经验值增加 |
| ほかくパワ－ | 捕获率上升 |
| そうぐうパワ－ | 自身遇敌率上升 |
| おんみつパワ－ | 自身遇敌率下降 |
| なつきパワ－ | 亲密度更容易提升 |
| HPかいふくパワ－ | 带队精灵HP恢复 |
| PPかいふくパワ－ | 带队精灵PP恢复 |
| こうげきパワ－ | 带队精灵攻击提升 |
| ぼうぎょパワ－ | 带队精灵防御提升 |
| とくこうパワ－ | 带队精灵特攻提升 |
| とくぼうパワ－ | 带队精灵特防提升 |
| すばやさパワ－ | 带队精灵速度提升 |
| きゅうしょパワ－ | 带队精灵容易击中要害 |
| めいちゅうパワ－ | 带队精灵命中率上升 |

*注：入殿堂后，和传说大叔对话，在紫堇市的キンセツヒルズ11号室的ちからなきおとこの家对话，再去3号室跟传说大叔对话，最后回去11号室对话获得。这里的剧情跟前作关联，而且非常恶搞。

| 3DS计步数 | 回复时间 | 计量槽右边的数字 |
|---|---|---|
| 2000步以下 | 4分 | 1 |
| 3000步以下 | 3分 | 2 |
| 4000步以下 | 2分 | 3 |
| 4000步以上 | 1分 | 4 |




## ●全息播报

全息播报（ホロキャスタ－）是查看官方通知和擦肩通信以及开启不知不觉通信的地方。在“お知らせをみる”里，点击“すれちがいニュ－ス！”就能获得擦肩通信的里程点数，顺便查看目前得到的里程点数。如果有官方配信或者官方活动，也会在这里通知。

## ●个人信息

在个人信息（プロフィ－ル）可以更换自己的头像，这里输入的句子会在全球玩家列表刷新时显示，在下方可以回答一些预设问题展示个性。而在心情签名（ハッピ－サイン）中输入的文字，会在玩家信息中滚动显示。标记了“お気に入り登录”的玩家，会显示在特别关注（お気に入りリスト）中。

## ◆超级训练◆



俗称“努力值”的基础点数（**きそポイント**）可以通过本作的超级训练（**スパトレ**）系统来积累，数值在下屏的雷达图中显示，顺时针方向依次为HP、攻击、防御、速度、特防、特攻。雷达图中心绿色部分代表精灵的种族值，外围黄色部分代表努力值，而右侧就是努力值槽，填满之后努力值就达到最大了。

该系统包括两个模式，即射门训练和沙包训练。射门训练模式从下屏左下角绿色按钮进入，共5个等级。每个等级有6关，前3个等级的关卡对应6个能力值奖励，完成6个关卡后开放下一个等级。左摇杆控制精灵躲避飞来的足球，被打中会扣分，按L可暂时防守，点下屏将球射进对方球门得分，长点可以蓄力射门，得分为3倍，注意不要蓄力过度导致泄气。将白色球门打完就会出现红色球门，可连续多次进球。限时内满分即可通关获得努力值，通关剩余时间破目标纪录（上屏显示）可获得奖牌，即便射门训练失败了，也能获得特殊沙包。当努力值练满后进入两个隐藏等级，关卡需要逐一解锁，可以获得沙包和进化石等道具，达到目标记录就有机会获得关卡相应道具，剩余时间越长几率越高。

其次是沙包训练模式，点击右下角的绿色按钮，选择使用（**つかう**）沙包，然后精灵就会每分钟打击沙包1次，也可以手动点击下屏中部。如果没有选择沙包直接打击的话，会随机打出沙包来。普通沙包等级有三种（S/M/L），可以增加1、4、12点的努力值，打击次数分别为10、25、50次。打完后会显示感叹号，再点击一次就会把沙包打飞，完成一次训练。此外也有特殊沙包，用来辅助射门训练、增加亲密度和清空努力值等，最多保留12个，不需要的沙包可以丢弃（**すてる**）。

如果看到精灵横躺，旁边有省略号的话，记得要先点击唤醒他，否则以上两种训练模式都暂时无法继续进行。

| 类别 | 效果 |
|---|---|
| HPバッグ | 增加HP |
| こうげきバッグ | 增加攻击 |
| ぼうぎょバッグ | 增加防御 |
| とくぼうバッグ | 增加特防 |
| とくこうバッグ | 增加特攻 |
| すばやさバッグ | 增加速度 |
| ダブルUPバッグ | 下次超级训练获得努力值为2倍 |
| パワ－UPバッグ | 下次超级训练射门得分增加 |
| サイズUPバッグ | 下次超级训练射出的球变大 |
| ガ－ドUPバッグ | 下次超级训练减少被夺分数 |
| ム－ブUPバッグ | 下次超级训练移动速度增加 |
| フレア団バッグ | 缩短沙包训练时间 |
| リラックスバッグ | 增加少许亲密度 |
| まっさらバッグ | 清空努力值（打空沙包获得） |

## ◆口袋妖怪交流◆

口袋妖怪交流（**ポケパルレ**）是增加精灵友好度的系统，可以与队伍中的精灵互动，有时还会收到其他玩家精灵送来的礼物。点击精灵图标，可以选择更换壁纸、与精灵玩耍、切换精灵。在下屏与精灵玩耍时，触摸精灵直到爱心出现，增加友好度；点击左上角选择甜品，拖动喂食后增加饱腹度；点击右上角选择小游戏，有果实配对、顶毛线球、精灵拼图，通关可获得甜品。

经常与精灵玩耍的话，还会获得壁纸和装饰。部分精灵需要用该系统增加友好度才会进化（如伊布进化为仙精灵），友好度也会影响部分技能。

TIPS | 调查城镇的简介路牌，可以看到城镇的全景。

# 超级秘密基地

原作的秘密基地在本作中升级为“超级秘密基地”。首先要提醒的是，当更改3DS的系统时间，或者更换机子游玩的时候，会有两天时间不能刷新秘密基地、不能使用里面的NPC的限制。

带上掌握ひみつのちから技能的精灵，才能进入秘密基地的入口。入口的分布非常广，而且基本上各个秘密基地都有不同的空间格局，离城镇和街道越近的秘密基地，空间就越狭窄，反之越偏僻的话空间就越宽敞。本作的飞空技能可以直接在非城镇的地点降落，所以到偏僻的秘密基地其实也不算太麻烦。

在游戏过程中，我们可以获得各种布置秘密基地的饰品(もようがえグッズ)，入手的饰品在秘密基地的电脑中可以查看。玩家能够拥有的秘密基地只有一处，在进入空的秘密基地时会提示要不要搬迁。选择搬迁的话，之前的布置都会被清掉，所以一定要慎重。



## ◆NPC和基地等级◆

秘密基地的等级通过收集其他玩家的秘密基地里面的旗子来提升。只要曾经擦肩通信、本地通信或者网络通信，都可以增加本机的秘密基地，而别人的秘密基地的NPC可以被招募到自己的秘密基地之中。在别人的秘密基地中，每天可以跟领队NPC对话获得饰品或者战斗一次。

除了通信之外，利用摄像头拍摄其他玩家放出的QR码，就能读取他们的秘密基地，注意同一个入口只能登记一个QR码，而且要等一天才能跟QR码登陆而来的NPC互动。登记好的秘密基地会自动保存在お気に入り列表里面，这样就不会被联网时的自动刷新挤掉。不过这个列表的空位有限(15个)，不够用的时候可以选择解除，将其删去。



玩家可以为秘密基地召集最多5个NPC，这可以说是秘密基地最实用的功能，从招募进来开始，每天可以使用一轮NPC的各种能力，比如跟他们对战。领队NPC的队伍其实就是通信时那名玩家队伍的前3只精灵(其他NPC则是依据对方的形象决定，等级较低)，而精灵的等级则是跟我们所持的道馆徽章关联。所以有不少好心的玩家会放出练级专用的NPC，他们的精灵会直接自杀，自己根本就不用打，升级速度飞快，当然了，这样练级还是会拿到努力值的。如果不在意努力值的话不妨多加几个这样的秘密基地。虽然每天使用NPC的次数有限，但是可以在别人那里战斗一次，招募进来用完之后解散掉，换成新的NPC，这样实际上也能多次使用，比如NPC的得意技能。

NPC拥有各自的得意技能，具体见表。其中“きょうのうらない”相当于一部分的O力量，不过是加强版的，可以持续60分钟。

| 得意技能 | 功能 |
|---|---|
| グッズがちゃがちゃ | 随机获得一件饰品 |
| たまごなでなで | 减少孵化所需步数 |
| ポケモンもみもみ | 提高亲密度 |
| ものヒョイヒョイ | 获得道具 |
| きのみシュ-シュ- | 获得树果 |
| おたからドコドコ | 获得换金道具 |
| いしザクザク | 随机获得进化石 |
| しゅぎょうバンバン | 提升精灵1等级 |
| エクササイズ | 提升1种努力值 |
| きょうの占い | 随机发动1种O力量 |

每个NPC开头都会有个称号，根据称号和秘密基地的等级组合，会产生以下的得意技能。因此在选择NPC的时候可以挑出特定的得意技能来，集中到自己的秘密基地里面。

| NPC称号 | 基地等级 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ノ-マル(普通) | ブロンズ(铜) | シルバ-(银) | ゴ-ルド(金) |
| アロマなおねえさん | ポケモンもみもみ | グッズがちゃがちゃ | ものヒョイヒョ | たまごナデナデ |
| エリ-トトレ-ナ- | ワンツ-エクササイズ | グッズがちゃがちゃ | しゅぎょうバンバン | たまごナデナデ |
| オカルトマニア | グッズがちゃがちゃ | ものヒョイヒョイ | きょうのうらない | おたからドコドコ |
| おじょうさま | グッズがちゃがちゃ | おたからドコドコ | いしザクザク | ポケモンもみもみ |
| おとなのおねえさん | グッズがちゃがちゃ | いしザクザク | きのみシュ-シュ- | ものヒョイヒョイ |
| おぼっちゃま | グッズがちゃがちゃ | おたからドコドコ | いしザクザク | ポケモンもみもみ |
| かいじゅうマニア | グッズがちゃがちゃ | きょうのうらない | いしザクザク | おたからドコドコ |
| かいパンやろう | グッズがちゃがちゃ | ものヒョイヒョイ | きょうのうらない | おたからドコドコ |
| カラテおう | しゅぎょうバンバン | ポケモンもみもみ | グッズがちゃがちゃ | ワンツ-エクササイズ |
| ギタリスト | グッズがちゃがちゃ | ものヒョイヒョイ | きょうのうらない | おたからドコドコ |
| キャンプボ-イ | きのみシュ-シュ- | グッズがちゃがちゃ | ものヒョイヒョイ | おたからドコドコ |
| こわいおじさん | グッズがちゃがちゃ | おたからドコドコ | いしザクザク | しゅぎょうバンバン |
| こわいおねえさん | グッズがちゃがちゃ | おたからドコドコ | いしザクザク | しゅぎょうバンバン |
| じゅくがえり | グッズがちゃがちゃ | ものヒョイヒョイ | いしザクザク | きのみシュ-シュ- |
| だいすきクラブ | ポケモンもみもみ | きのみシュ-シュ- | たまごナデナデ | グッズがちゃがちゃ |
| たつじん | しゅぎょうバンバン | ポケモンもみもみ | ワンツ-エクササイズ | グッズがちゃがちゃ |
| ニンジャごっこ | グッズがちゃがちゃ | いしザクザク | きのみシュ-シュ- | ものヒョイヒョイ |
| バトルガ-ル | しゅぎょうバンバン | ポケモンもみもみ | グッズがちゃがちゃ | ワンツ-エクササイズ |
| ピクニックガ-ル | きのみシュ-シュ- | グッズがちゃがちゃ | ものヒョイヒョイ | おたからドコドコ |
| ポケモンブリ-ダ- | ポケモンもみもみ | ワンツ-エクササイズ | たまごナデナデ | グッズがちゃがちゃ |
| ポケモンレンジャ- | きのみシュ-シュ- | いしザクザク | グッズがちゃがちゃ | ワンツ-エクササイズ |
| ミニスカ-ト | グッズがちゃがちゃ | ものヒョイヒョイ | きょうのうらない | おたからドコドコ |
| メルヘンしょうじょ | グッズがちゃがちゃ | きょうのうらない | いしザクザク | おたからドコドコ |
| やまおとこ | ポケモンもみもみ | グッズがちゃがちゃ | ものヒョイヒョ | たまごナデナデ |

TIPS 精灵中心的护士会在不同的时间段用不同的问候语，在玩家生日的当天还会说“祝你生日快乐”。

## ◆秘密基地公会◆

进行到游戏中段，在茴郁市可以进入秘密基地公会，在这里可以根据收集到的旗子，给自己的秘密基地升级。升级后，公会里贩卖的饰品会增加，许多饰品也只能在公会这里入手。

在秘密基地公会里面跟右边的女 NPC 对话，可以更改自己在秘密基地时的外观，从而影响到其他玩家看到的 NPC 类型和 NPC 所持的精灵队伍。

另外，在绿岭市的黄色房子里面，可以进入任天堂官方配信的秘密基地，比如游戏制作人的秘密基地。

# 精灵基础篇



## 属性相克表

属性关系对精灵的战斗影响极大，精灵自身以及技能都带有属性，若两者吻合，技能的攻击效果提高50%。第六世代共 18 种属性，新增的仙属性克制龙属性，还能对付格斗和恶属性，但被毒和钢属性克制。而与历代相比，鬼和恶属性的技能对钢属性也不再减弱，变为了 1 倍伤害。

下表显示了攻防时的属性相克，▲为 0.5，○为 2 倍，× 为 0，即无效，其余为 1 倍。多属性时的算法是倍率相乘。根据打击的强度，可以听到不同的音效。

| 攻击方精灵属性 ＼ 防守方精灵属性 | 普 | 火 | 水 | 电 | 草 | 冰 | 格 | 毒 | 地 | 飞 | 超 | 虫 | 岩 | 鬼 | 龙 | 恶 | 钢 | 妖 | 攻击方精灵属性 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 普 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ▲ | × | – | – | ▲ | – | 普 |
| 火 | – | ▲ | ▲ | – | ○ | ○ | – | – | – | – | – | ○ | ▲ | – | ▲ | – | ○ | – | 火 |
| 水 | – | ○ | ▲ | – | ▲ | – | – | – | ○ | – | – | – | ○ | – | ▲ | – | – | – | 水 |
| 电 | – | – | ○ | ▲ | ▲ | – | – | – | × | ○ | – | – | – | – | ▲ | – | – | – | 电 |
| 草 | – | ▲ | ○ | – | ▲ | – | – | ▲ | ○ | ▲ | – | ▲ | ○ | – | ▲ | – | ▲ | – | 草 |
| 冰 | – | ▲ | ▲ | – | ○ | ▲ | – | – | ○ | ○ | – | – | – | – | ○ | – | ▲ | – | 冰 |
| 格 | ○ | – | – | – | – | ○ | – | ▲ | – | ▲ | ▲ | ▲ | ○ | × | – | ○ | ○ | ▲ | 格 |
| 毒 | – | – | – | – | ○ | – | – | ▲ | ▲ | – | – | – | ▲ | ▲ | – | – | × | ○ | 毒 |
| 地 | – | ○ | – | ○ | ▲ | – | – | ○ | – | × | – | ▲ | ○ | – | – | – | ○ | – | 地 |
| 飞 | – | – | – | ▲ | ○ | – | ○ | – | – | – | – | ○ | ▲ | – | – | – | ▲ | – | 飞 |
| 超 | – | – | – | – | – | – | ○ | ○ | – | – | ▲ | – | – | – | – | × | ▲ | – | 超 |
| 虫 | – | ▲ | – | – | ○ | – | ▲ | ▲ | – | ▲ | ○ | – | – | ▲ | – | ○ | ▲ | ▲ | 虫 |
| 岩 | – | ○ | – | – | – | ○ | ▲ | – | ▲ | ○ | – | ○ | – | – | – | – | ▲ | – | 岩 |
| 鬼 | × | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | ○ | – | ▲ | – | – | 鬼 |
| 龙 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | ○ | – | ▲ | × | 龙 |
| 恶 | – | – | – | – | – | – | ▲ | – | – | – | ○ | – | – | ○ | – | ▲ | – | ▲ | 恶 |
| 钢 | – | ▲ | ▲ | ▲ | – | ○ | – | – | – | – | – | – | ○ | – | – | – | ▲ | ○ | 钢 |
| 妖 | – | ▲ | – | – | – | – | ○ | ▲ | – | – | – | – | – | – | ○ | ○ | ▲ | – | 妖 |
| 防守方精灵属性 | 普 | 火 | 水 | 电 | 草 | 冰 | 格 | 毒 | 地 | 飞 | 超 | 虫 | 岩 | 鬼 | 龙 | 恶 | 钢 | 妖 | |

## 技能

每只精灵可以同时学习 4 个技能（わざ），通过升级或使用技能机器获得，但学满 4 个之后，需要遗忘旧的技能才可以学会新技能。在游戏中后期，还有 NPC 可以令精灵遗忘或者回忆技能。不过要注意秘传技能不可随意覆盖。

点击技能，可以看到类型有物理（ぶつり，红色图标）、特殊（とくしゅう，蓝色图标），以及变化（へんか，灰色图标）三种。技能除了威力（いりょく）和命中（めいちゅう）之外，还有使用次数限制，以 PP 表示。每个技能带有一种属性，但与精灵属性并不完全对应，甚至可以学到克制自身属性的技能。部分技能还与可破坏场景有关，用技能机器学习之后，带着精灵时调查场景，或者进入精灵菜单选择“わざをつかう”即可发动。本作的秘密基地就需要这样的技能才能进入。

## 能力值

能力值是精灵的基础数值，体现了基本的攻防实力和战斗中的定位。其中攻击和防御对应物理攻击技能，特攻和特防对应特殊攻击技能。HP 耗尽进入濒死状态，需要回到精灵中心进行恢复。

| 日文 | 中文 |
|---|---|
| HP | 生命 |
| こうげき | 攻击 |
| ぼうぎょ | 防御 |
| とくこう | 特攻 |
| とくぼう | 特防 |
| すばやさ | 速度 |

图鉴上的同一种精灵，均有固定的基础能力值，称为种族值。在此基础上，同种的每一只精灵又因个体值、努力值和性格的不同而区分开来。先天的种族值和个体值，以及后天的努力值，经过性格修正，便组成了一只精灵的最终能力值。大部分性格都会导致能力值的增减（10%），具体如下表所示。

**TIPS** 本作的图鉴加入了对比精灵和主角尺寸的类似于幻灯片的浏览模式，经过画面中央时还可以听到精灵的叫声。

| 性格 | | 攻击 | 防御 | 特攻 | 特防 | 速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 寂寞 | さみしがり | ↑ | ↓ | | | |
| 固执 | いじっぱり | ↑ | | ↓ | | |
| 顽皮 | やんちゃ | ↑ | | | ↓ | |
| 勇敢 | ゆうかん | ↑ | | | | ↓ |
| | | | | | | |
| 大胆 | ずぶとい | ↓ | ↑ | | | |
| 捣蛋 | わんぱく | | ↑ | ↓ | | |
| 无虑 | のうてんき | | ↑ | | ↓ | |
| 悠闲 | のんき | | ↑ | | | ↓ |
| | | | | | | |
| 胆小 | おくびょう | ↓ | | | | ↑ |
| 急躁 | せっかち | | ↓ | | | ↑ |
| 开朗 | ようき | | | ↓ | | ↑ |
| 天真 | むじゃき | | | | ↓ | ↑ |
| | | | | | | |
| 保守 | ひかえめ | ↓ | | ↑ | | |
| 稳重 | おっとり | | ↓ | ↑ | | |
| 马虎 | うっかりや | | | ↑ | ↓ | |
| 冷静 | れいせい | | | ↑ | | ↓ |
| | | | | | | |
| 安静 | おだやか | ↓ | | | ↑ | |
| 温顺 | おとなしい | | ↓ | | ↑ | |
| 慎重 | しんちょう | | | ↓ | ↑ | |
| 傲慢 | なまいき | | | | ↑ | ↓ |
| | | | | | | |
| 努力 | がんばりや | | | | | |
| 坦率 | すなお | | | | | |
| 认真 | まじめ | | | | | |
| 害羞 | てれや | | | | | |
| 浮躁 | きまぐれ | | | | | |

## 特性

指精灵与生俱来的特殊能力，在战斗或者其他行动中会发挥特别的效果。精灵会有三种特性，但每只仅带有其中一种。野生精灵通常只有前面两种，第三种为隐藏特性，俗称“梦特性”。在本作除了在野生精灵群体战，利用图鉴导航也会有一定几率出现隐藏特性。

# 流程攻略

为了便于回顾游戏进度，流程攻略以关键的剧情路线为主，即通过道馆的顺序来分隔。地图中的红色精灵球是可见道具，蓝色精灵球是隐藏道具，黄色精灵球是秘传技能，绿色圆圈代表训练师。

如果之前有玩过体验版，而且多周目通关体验版的话，就可以把体验版的奖励（MEGA 精灵和精灵球等等）传到正式版中。方法是进入体验版，跟大吾对话，传完之后进入正式版，在读取存档的画面会多出一个接收的按钮，不过每天只能传送一种。

另外，作为初回特典赠送的闪光精灵可以在通关后再接收（读取存档画面的**ふしぎなおくりもの**选项），接收到精灵和礼物后，会在精灵中心出现新的 NPC，不妨在对话前存个档，以便进行严选。

## 地名对照表

本攻略中出现的丰缘地方的地名采用以下惯用译名，以汉字显示的日文版为准。包括了地图中直接显示的地名，以及部分在攻略中附带地图的重要场景。

## ◆城镇◆

带有星标的表示该城镇内有道馆。

| 日文 | 中文 |
|---|---|
| ミシロタウン | 未白镇 |
| コトキタウン | 古辰镇 |
| トウカシティ | 橙华市★ |
| カナズミシティ | 卡那兹市★ |
| ムロタウン | 武斗镇★ |
| カイナシティ | 凯那市 |
| キンセツシティ | 紫堇市★ |
| シダケタウン | 绿荫镇 |
| ハジツゲタウン | 秋叶镇 |
| フエンタウン | 釜炎镇★ |
| ヒワマキシティ | 茵郁市★ |
| ミナモシティ | 水静市 |
| トクサネシティ | 绿岭市★ |
| ルネシティ | 琉璃市★ |
| キナギタウン | 暮水镇 |
| サイユウシティ | 彩幽市 |
| ポケモンリ–グ | 精灵联盟 |

## ◆其他地点◆

| 日文 | 中文 |
|---|---|
| トウカの森 | 橙华森林 |
| カナシダトンネル | 卡绿隧道 |
| 石の洞窟 | 石之洞窟 |
| シ–キンセツ | 海紫堇 |
| カラクリ屋敷 | 戏法屋 |
| 炎の抜け道 | 热焰小径 |
| 流星の滝 | 流星瀑布 |
| えんとつ山 | 烟突山 |
| デコボコ山道 | 凹凸山道 |
| ニュ–キンセツ | 新紫堇 |
| 南の孤島 | 南方孤岛 |
| 天气研究所 | 天气研究所 |
| 日照りの岩户 | 天旱焦岩 |
| サファリゾ–ン | 野生原野区 |
| おくりび山 | 送火山 |
| マグマ团アジト | 熔岩团基地 |
| アクア团アジト | 海洋团基地 |
| 浅瀬の洞穴 | 浅滩洞穴 |
| 海底洞窟 | 海底洞窟 |
| 目覚めのほこら | 觉醒祠堂 |
| ひみつの小島 | 秘密小岛 |
| ひみつのいそべ | 秘密海滨 |
| ひみつの花畑 | 秘密花田 |
| おふれの石室 | 布告石室 |
| 砂漠遺跡 | 沙漠遗迹 |
| 小島の横穴 | 小岛横穴 |
| 古代塚 | 古代坟墓 |
| チャンピオンロ–ド | 冠军之路 |
| 空の柱 | 天空之柱 |
| タイドリップ号 | 破浪号 |
| バトルリゾ–ト | 对战名胜区 |

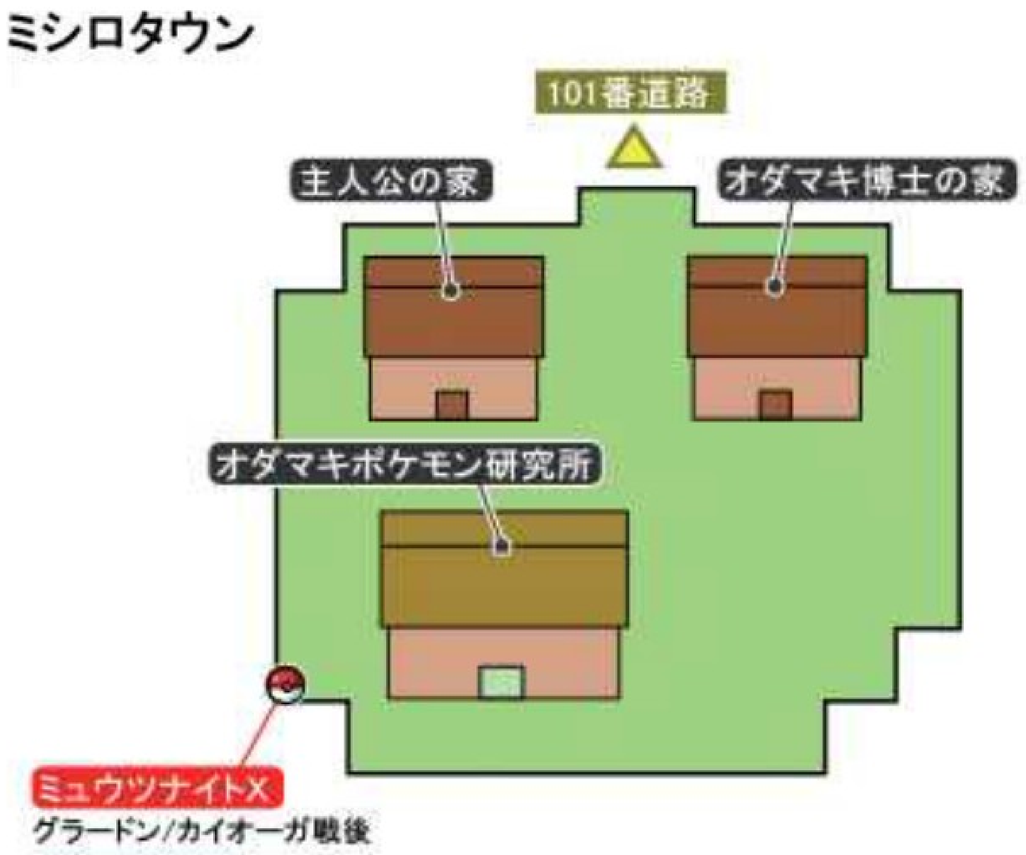


TIPS 男女主角在站立的时候会做出不一样的伸展运动，跟小朋友对话时会半蹲，跟榻榻米上的NPC对话时会正坐。

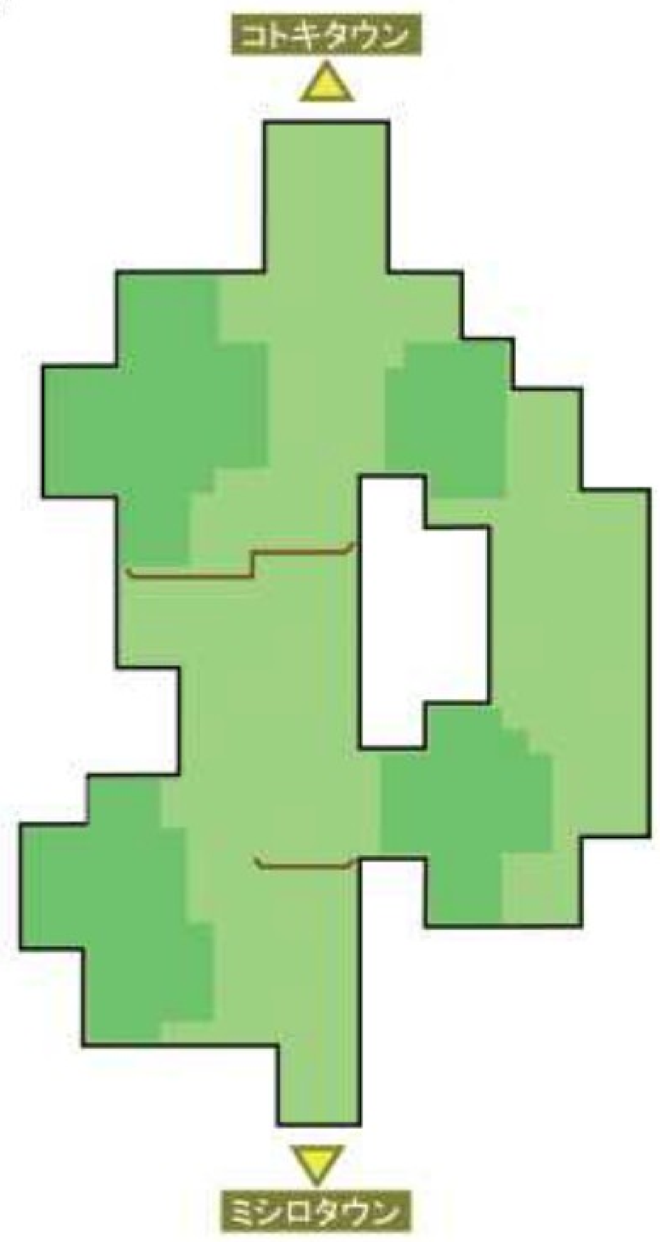
【未白镇】游戏以怀旧感十足的方式开场，从寂静的卡车尾箱出来之后，奏起的旋律更是让人泪流满面。最初选择的性别会影响到剧情的演出方式，不过游戏依旧只有 1 个存档位置，有条件的玩家可以入手双版本，选择不同的性别来重温一遍。

下了车，跟着妈妈进屋后，上二楼调查墙上的时钟，然后下楼跟妈妈对话。进入领居家，和邻居（劲敌）的母亲对话，然后上去二楼跟劲敌见面。

**ミシロタウン**




**101番道路**

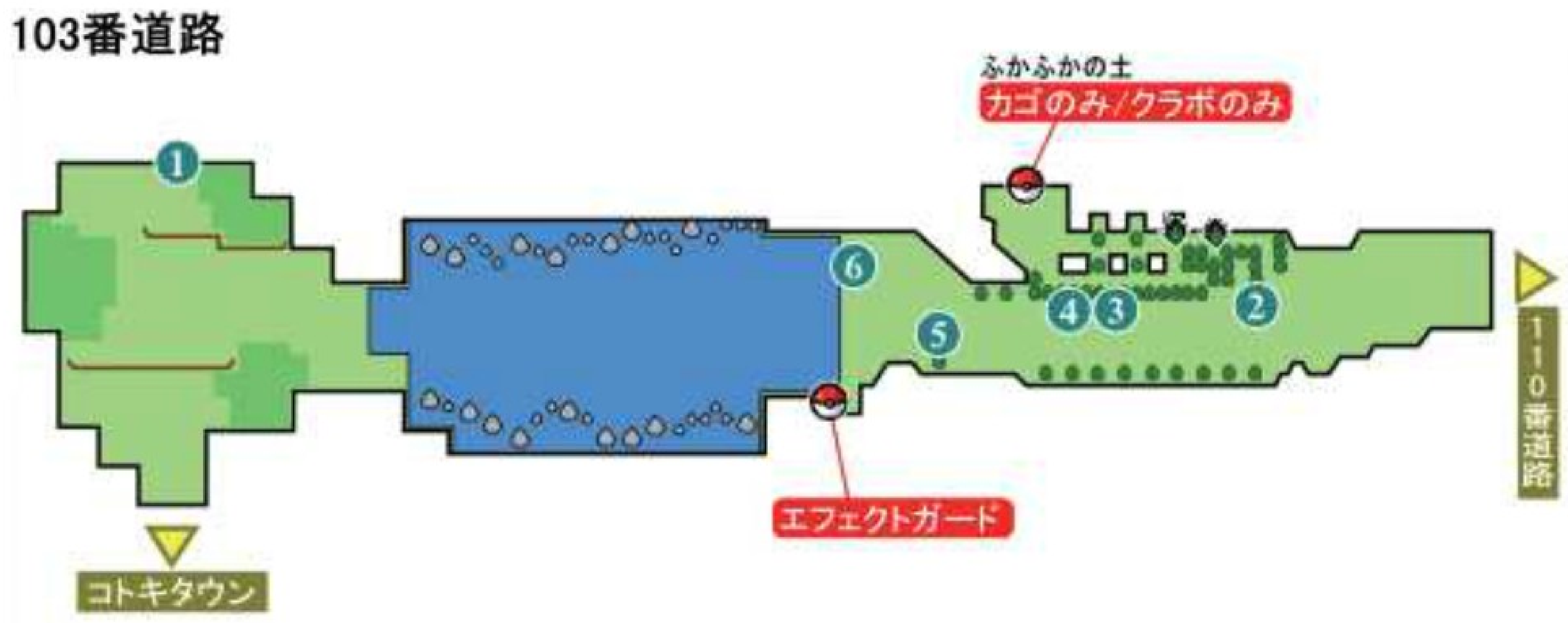



【101 番道路】见到劲敌的父亲，也就是本作的博士，选择主角精灵对战后回到未白镇的研究所。寒暄一番后向北进入古辰镇。在古辰镇拿到友好商店店员的伤药后，向北进入 103 番道路。

【103 番道路】向北走，跟劲敌对战后回到古辰镇，找到劲敌对话，再返回未白镇。在未白镇的研究所，从博士那里获得精灵图鉴，从劲敌那里获得 10 个精灵球，最后离开小镇，正式开始新的冒险。

【101 番道路】再次见到劲敌的时候，他会为导航仪加入图鉴导航功能。这里的教学事件要轻推摇杆接近草丛，否则精灵受到惊吓就不会再次出来。之后经过 102 番道路，向西来到橙华市。

**103番道路**

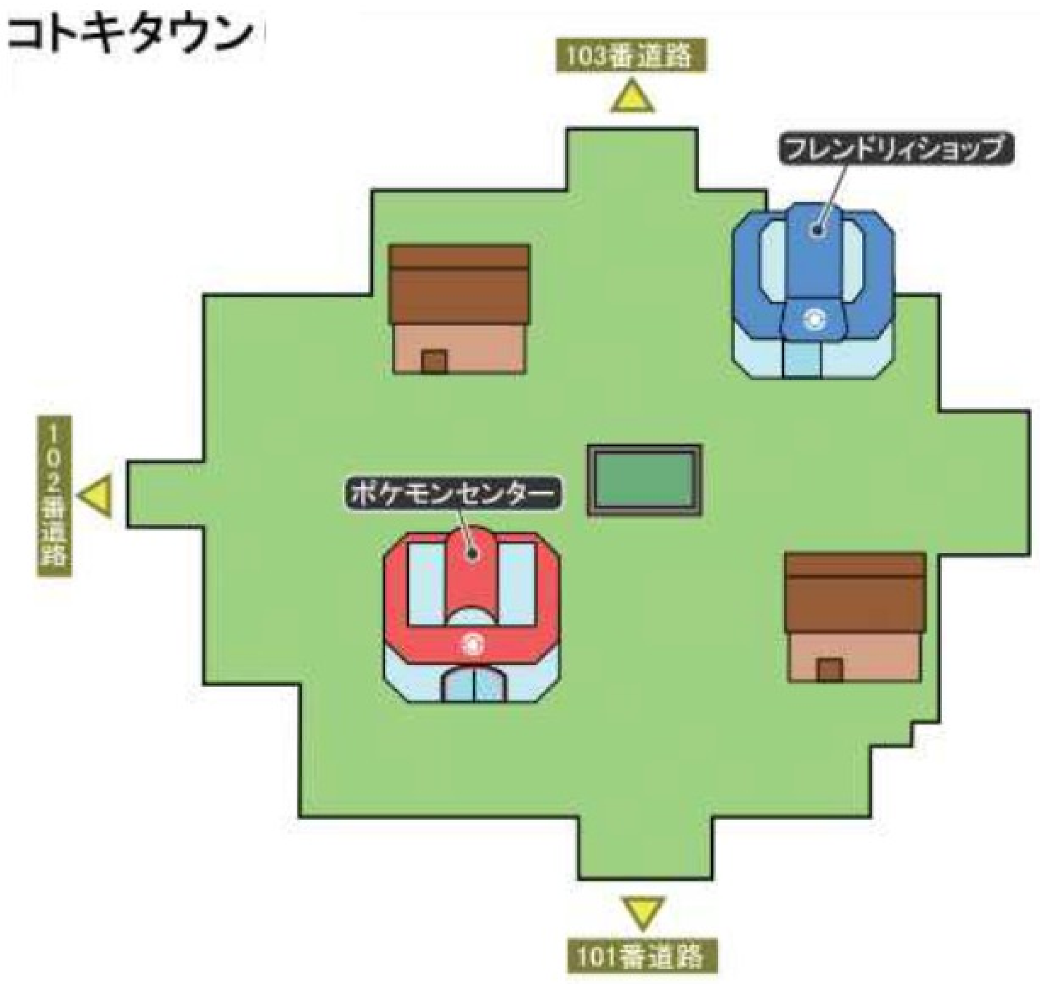




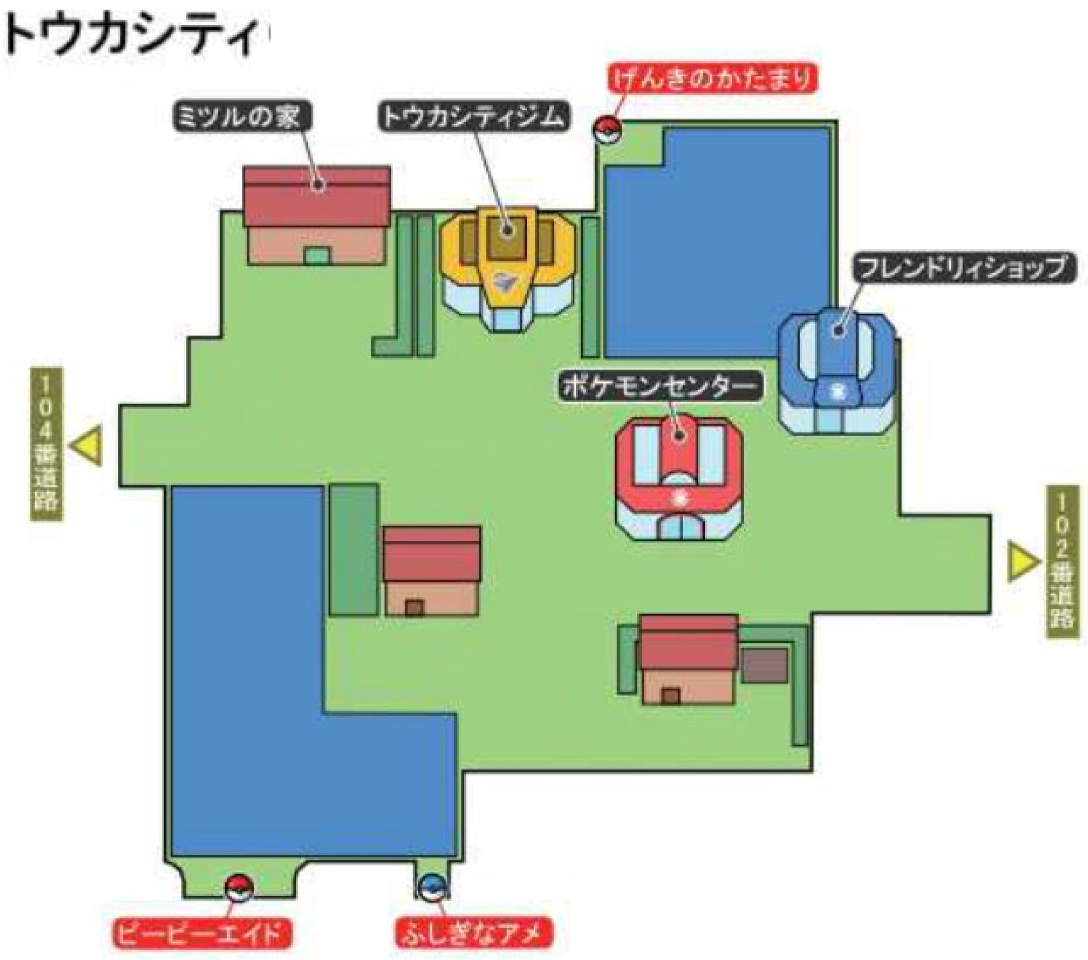

**102番道路**



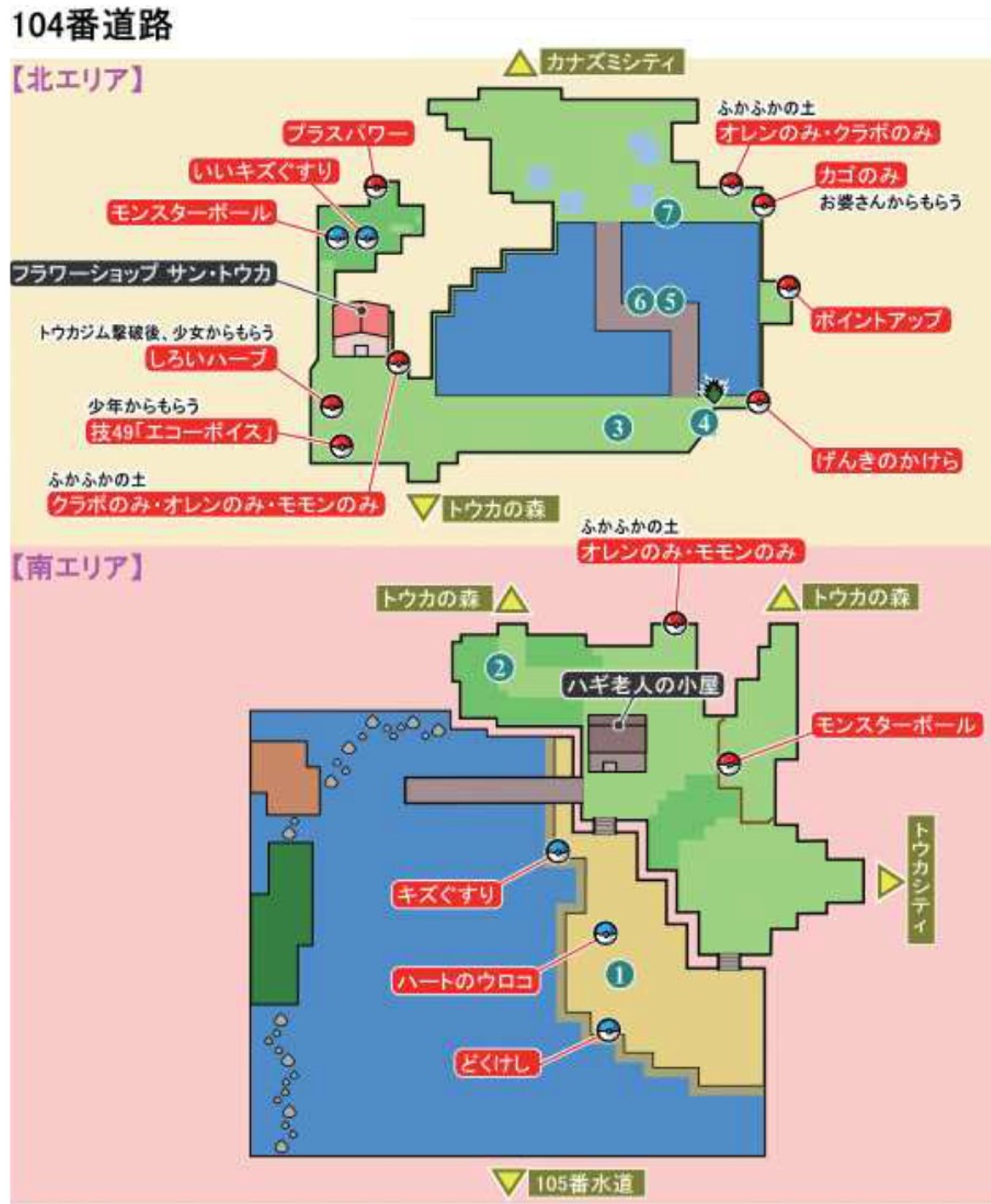

**コトキタウン**




**トウカシティ**




**104番道路**

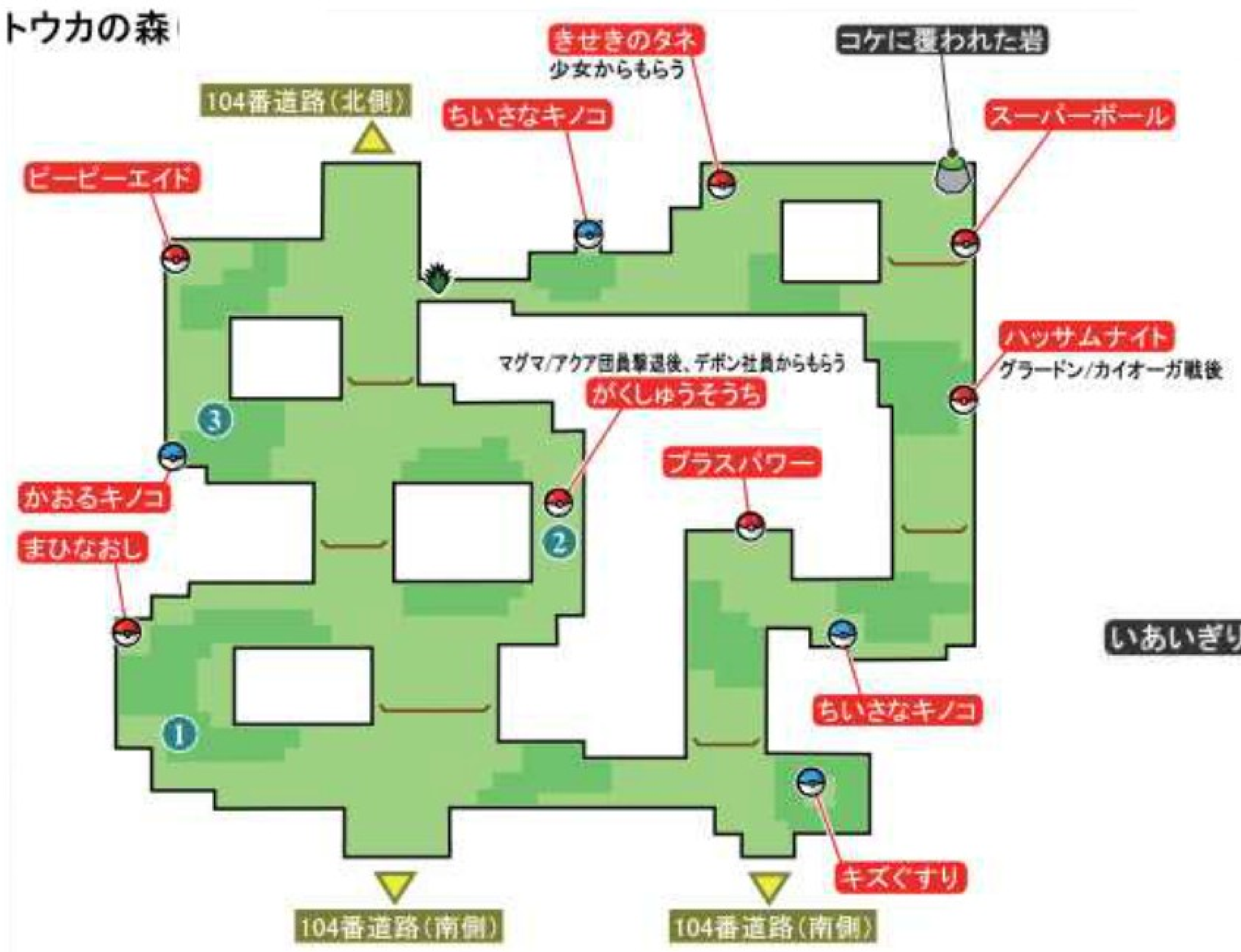



【橙华市】虽然遇到了主角的父亲，也就是这里的道馆主，但是我们要拿到 4 个徽章之后才能挑战他。这时遇到了另一个角色小光，跟着他到 102 番道路，学习捕捉野生精灵的方法。之后他会为导航系统加入互动导航功能。往西走离开橙华市，进入 104 番道路。

由于往后精灵的捕捉成功率跟精灵的捕获数也有关联，在初期不妨见到新的精灵就抓起来。而且这次的图鉴导航能够搜到一些有着超强技能的野生精灵，等级也会比较高，就算是当作升级搜索等级也用处良多。这里建议至少把**ジグザグマ**抓一只放在队伍里，特性选择**ものひろい**，因为它会时不时捡到道具，而且大多数的秘传技能都能给它学，非常方便。



TIPS | 道馆的“门卫”大叔说的是鹿儿岛方言，因为本作的现实原型是日本九州。




【橙华森林】104 番道路暂时没有什么事件,向北进入森林。在森林遇到研究员,打倒熔岩团 / 海洋团(下文统称反派)杂兵后,拿到学习装置。学习装置默认是开启的,跟前作一样,即便是未出战的精灵也能拿到一半的经验值,需要个别调整努力值的时候可以将其关闭。

【104 番道路】从森林西北出来,进去花店对话,拿到洒水壶。接着过桥进入卡那兹市。




往后在各地种下树果时就能用水壶浇水了。浇水时按左右方向可以连着一次性搞定。每隔一段时间,果树可能会需要再次浇水,这样结出来的树果数量也会增加。

【卡那兹市】在**いあいぎりオヤジの**家拿到秘传 01“居合斩”,当然了,首先我们要挑战这里的道馆主,然后才能使用这个地图技能。

作为小试身手的第一个道馆,这里可以说是完全没有难度。出现的精灵都是岩石和地面系,馆主会使用 1 次伤药。水主和草主轻松碾压,选择了火主的话,可以练一下沿路捉到的水系精灵,或者把火主事先练到进化,学会了格斗技能也可以打到弱点了。

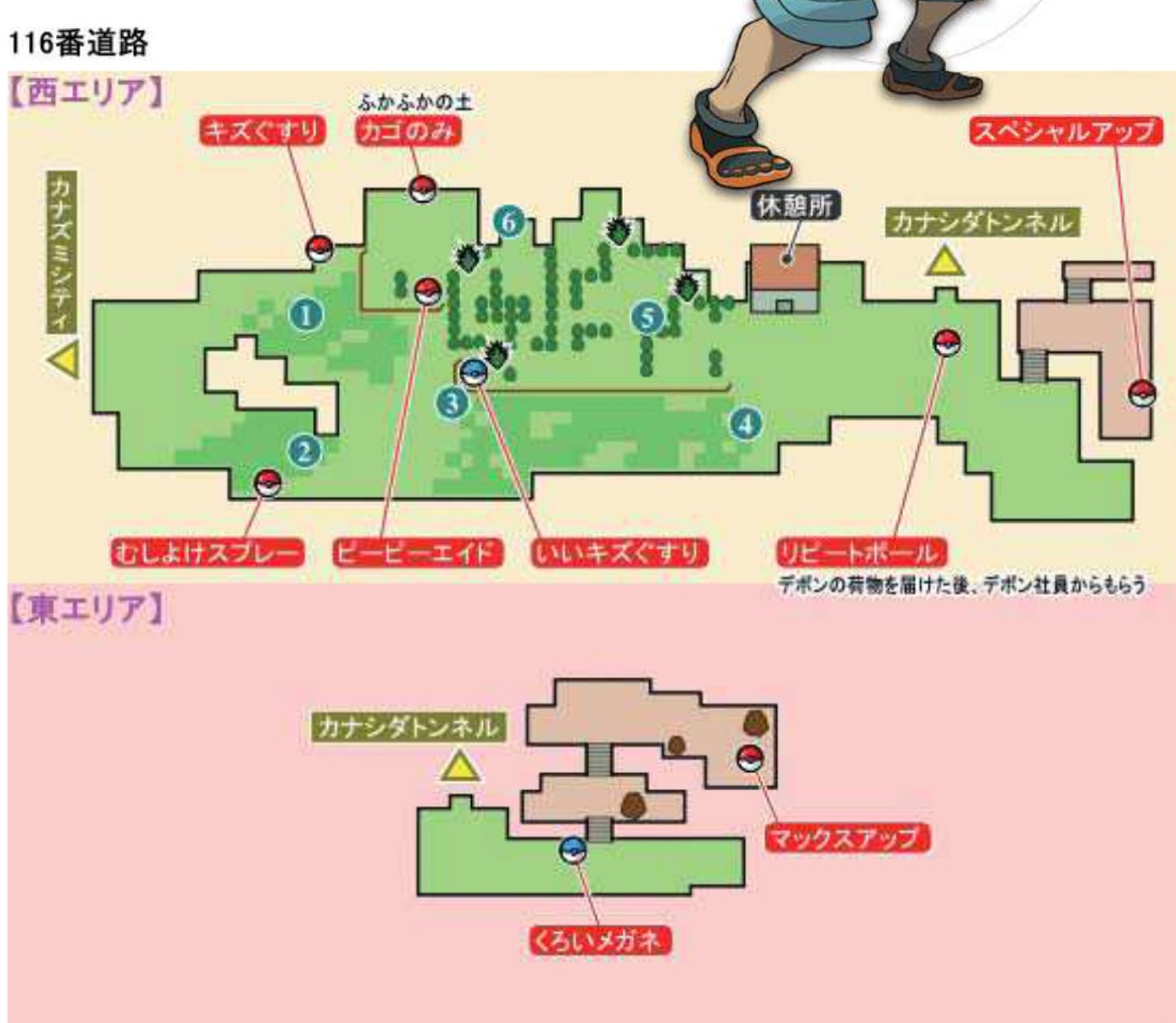
道馆胜利后,拿到技能机 39,可以指挥 20 级以内的精灵。

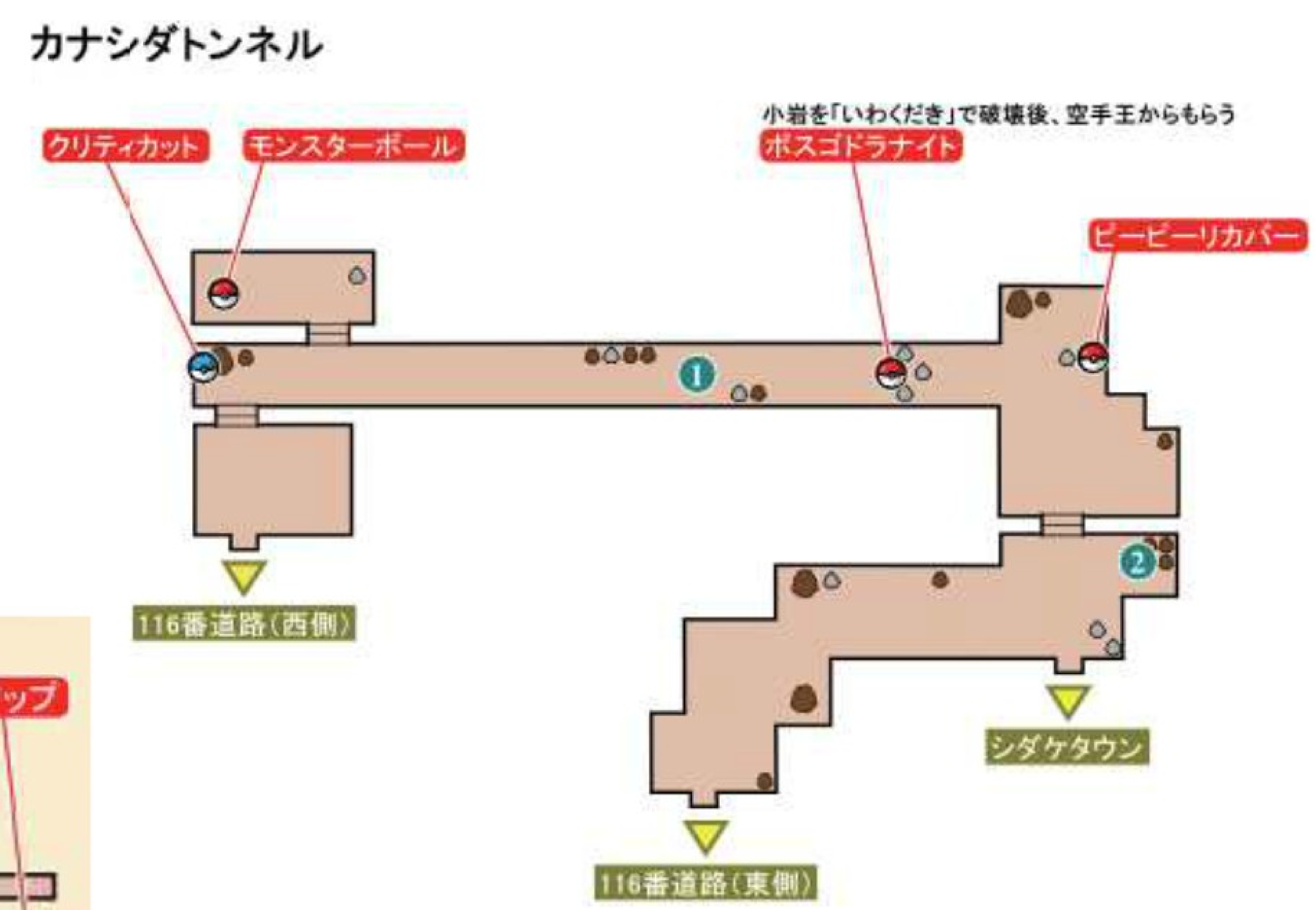
## ◆武斗道馆◆

【卡那兹市】剧情后追着反派,跟德文社员对话,然后向右进入 116 番道路。

【卡绿隧道】经过 116 番道路,在东边进入小屋旁的洞口。在隧道跟反派杂兵对战,拿到包裹之后跟老人对话,隧道右边无法通过,出来之后沿路返回卡那兹市。









【卡那兹市】在最大的建筑物(德文会社)3F 对话,导航仪追加电视导航功能。拿到给大吾的信件。出来会遇到劲敌,之后经过橙华森林,沿路回到 104 番道路,跟海边小屋里面的老人对话,他会开船载我们前往武斗镇。

【武斗镇】下船跟老人对话,之后就可以挑战这里的道馆了。

武斗道馆的地面有灯的开关,踩过去快速通过黑房间即可。这里的队伍都是格斗和超能系,而且有可能发动特性,馆主还会使用一次好伤药,不好打死,建议培养飞行系的**スバメ**攻击其弱点。

道馆胜利后,拿到技能机 08,可以指挥 30 级以内的精灵。

**TIPS** 本作五颜六色的奇怪大叔把力量继承给了某青年,结果他就变成了《X·Y》里面的O力量大叔,并且在教会主角O力量后消失。

## ◆紫堇道馆◆

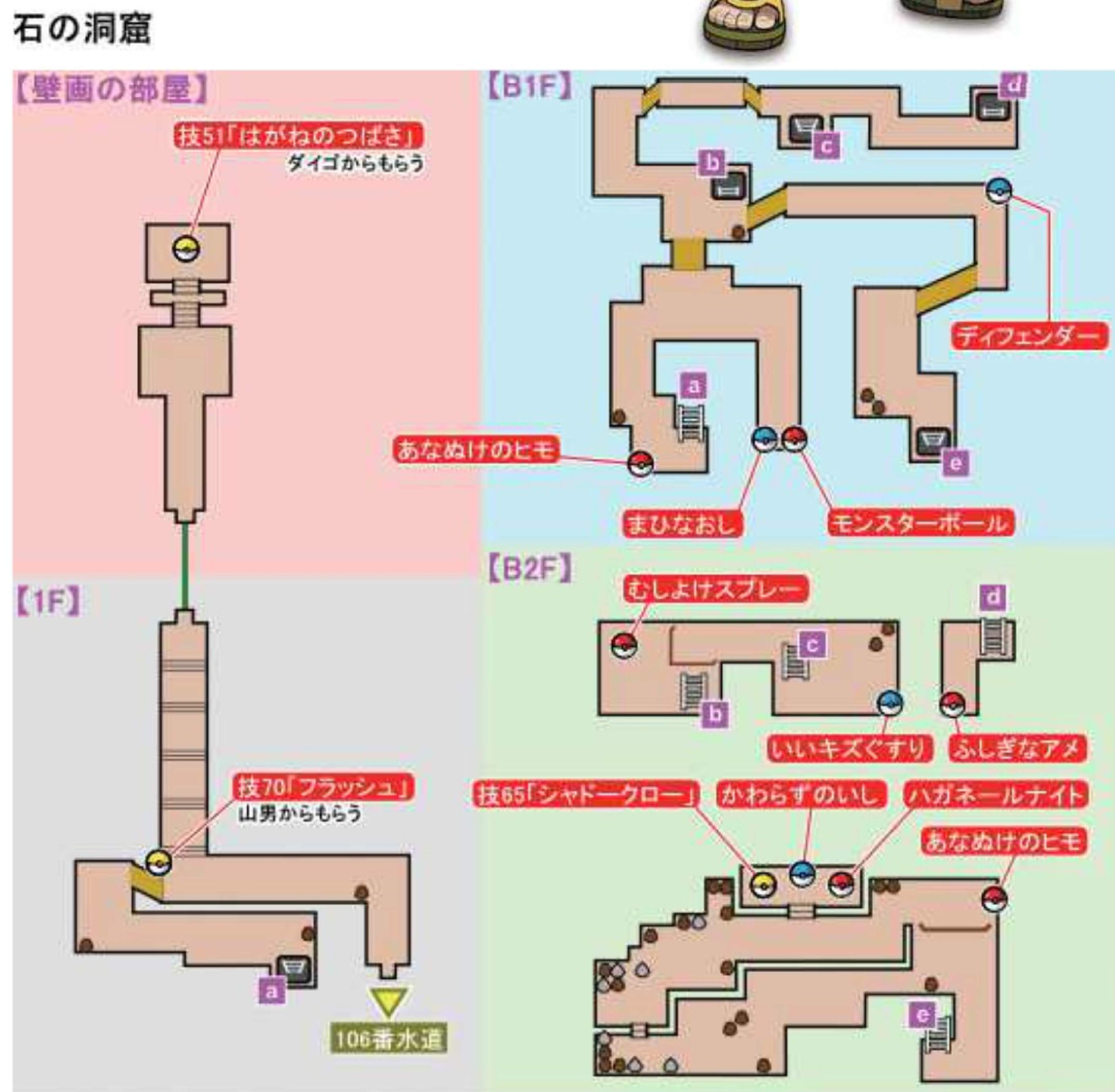
【石之洞窟】武斗镇道馆战后，向北走，经过 106 番水道沙滩，进入石之洞窟。跟洞窟里面的山男对话，拿到技能机 70“闪光”。在洞窟深处遇到大吾，剧情后获得技能机 51，出洞后回到武斗镇。特别提醒一下，如果选的是水主，不妨在这里抓**イシツブテ**和**マクノシタ**来练一练，以便应付后面的馆主。



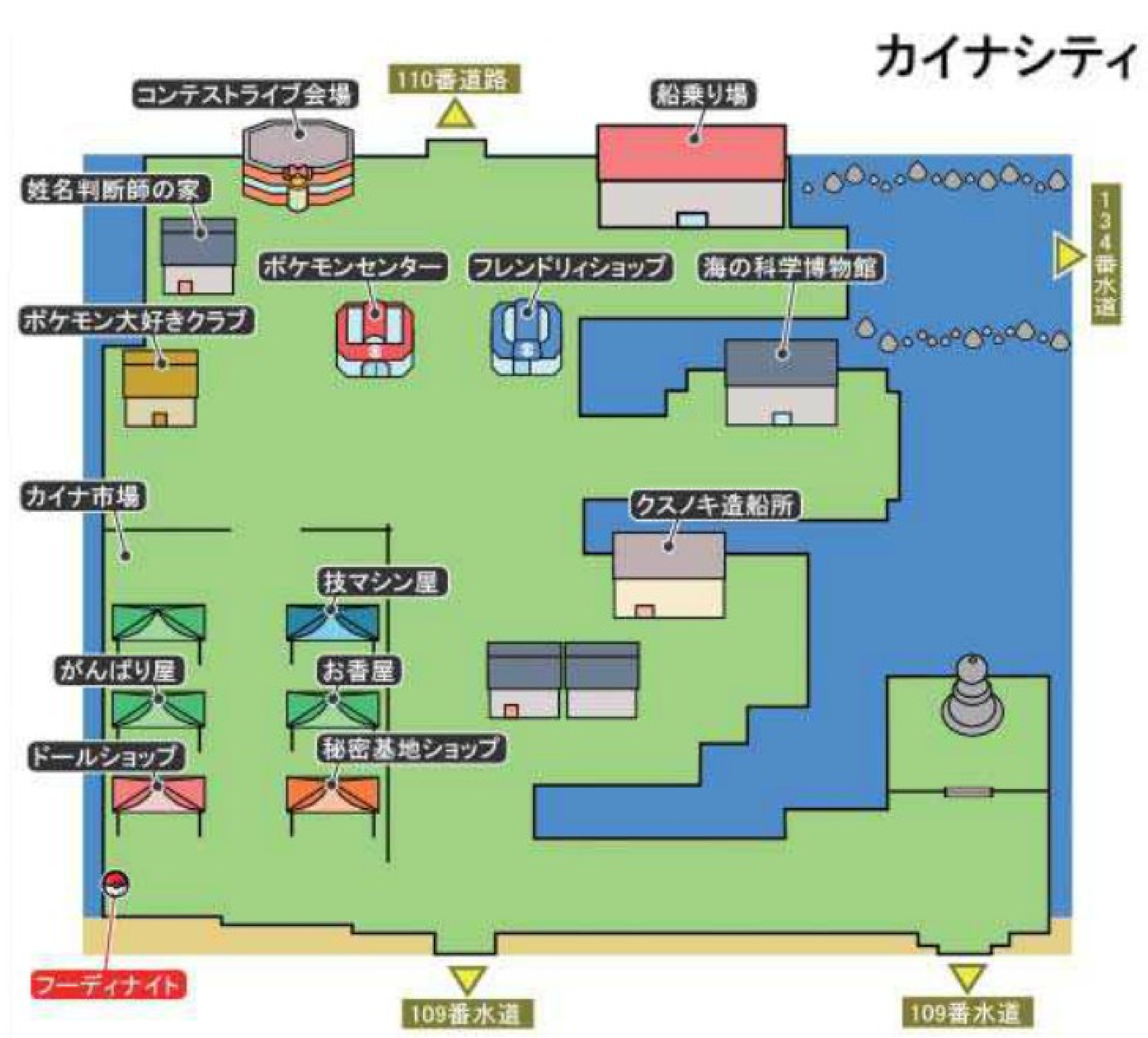


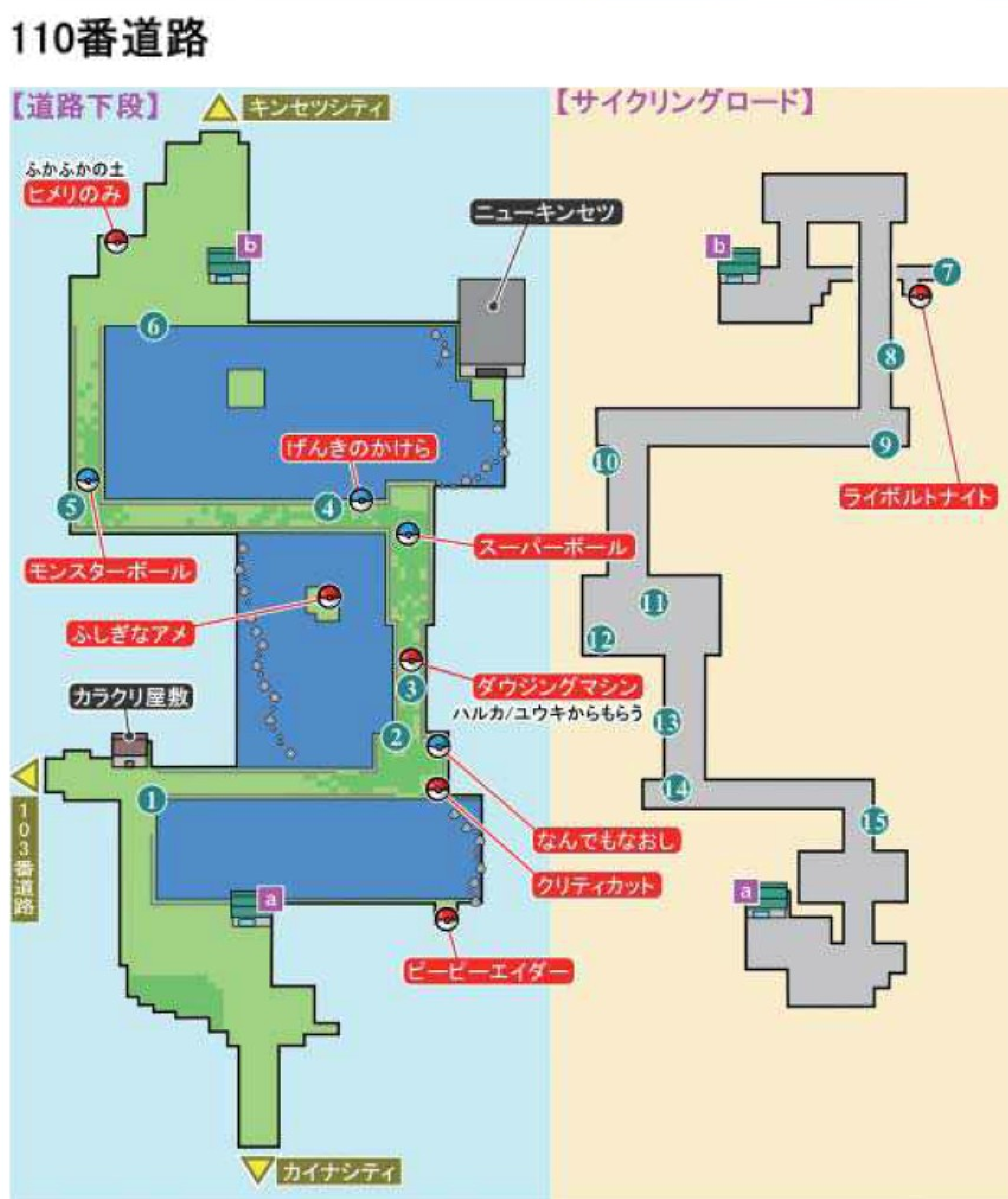

【武斗镇】来到桥头，跟老人对话接到德文会社社长的新任务，之后会乘船来到 109 番水道。在 109 番水道向北走，进入凯那市。




【凯那市】在这里找到造船所，进去发生剧情。跟 NPC 对话后，他要求我们找到海洋科学博物馆的馆长。首先前往东边靠海的博物馆，付费进去之后，在 2F 就能找到馆长，对话后反派出现，连战过后，反派的头目会出场警告一番。拿到馆长的包裹，刚要从北边离开，会触发华丽大赛的事件，入手参赛资格证和能量方块搅拌器。有兴趣的话可以试试华丽大赛，然后继续从北边出去，来到 110 番道路。



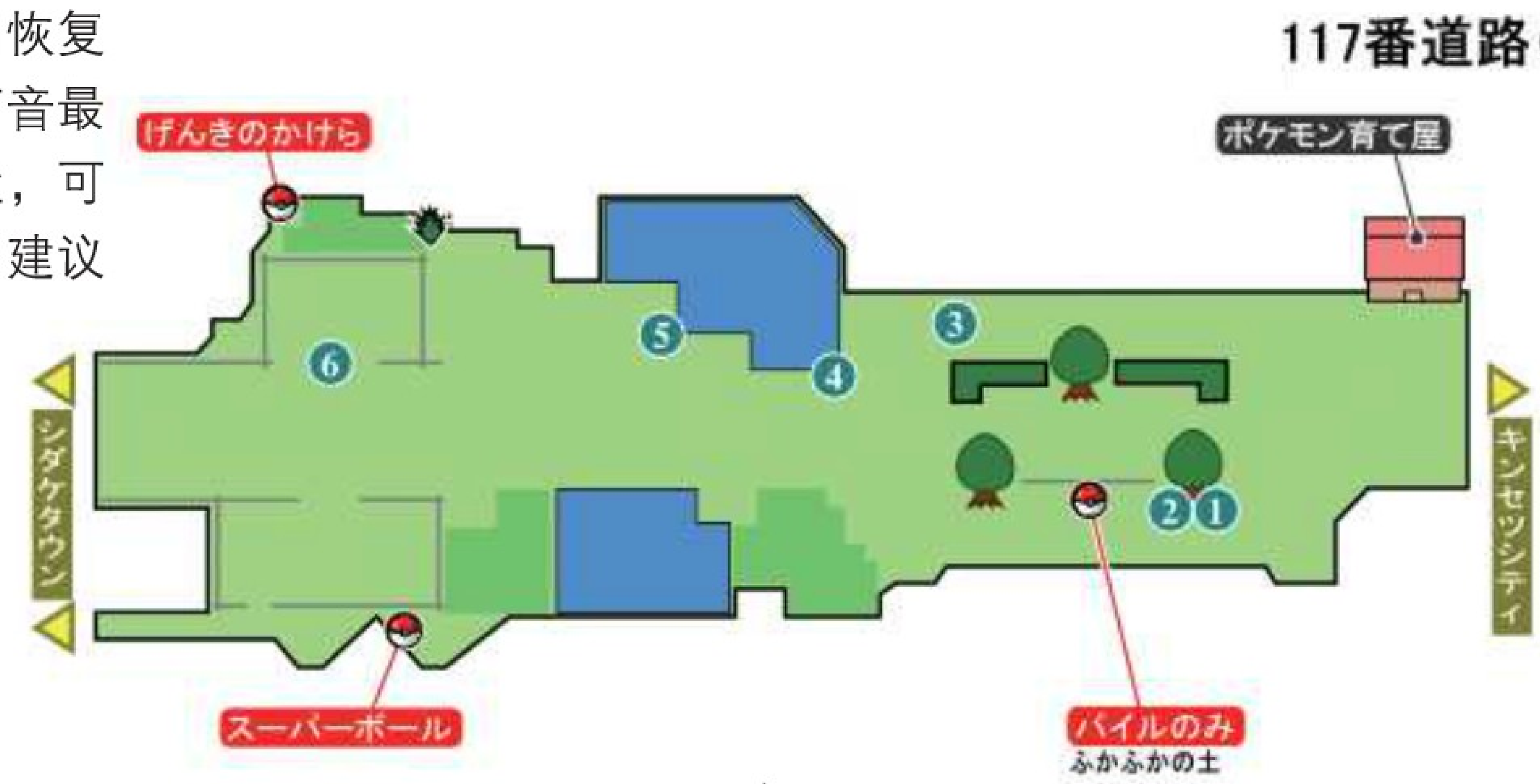



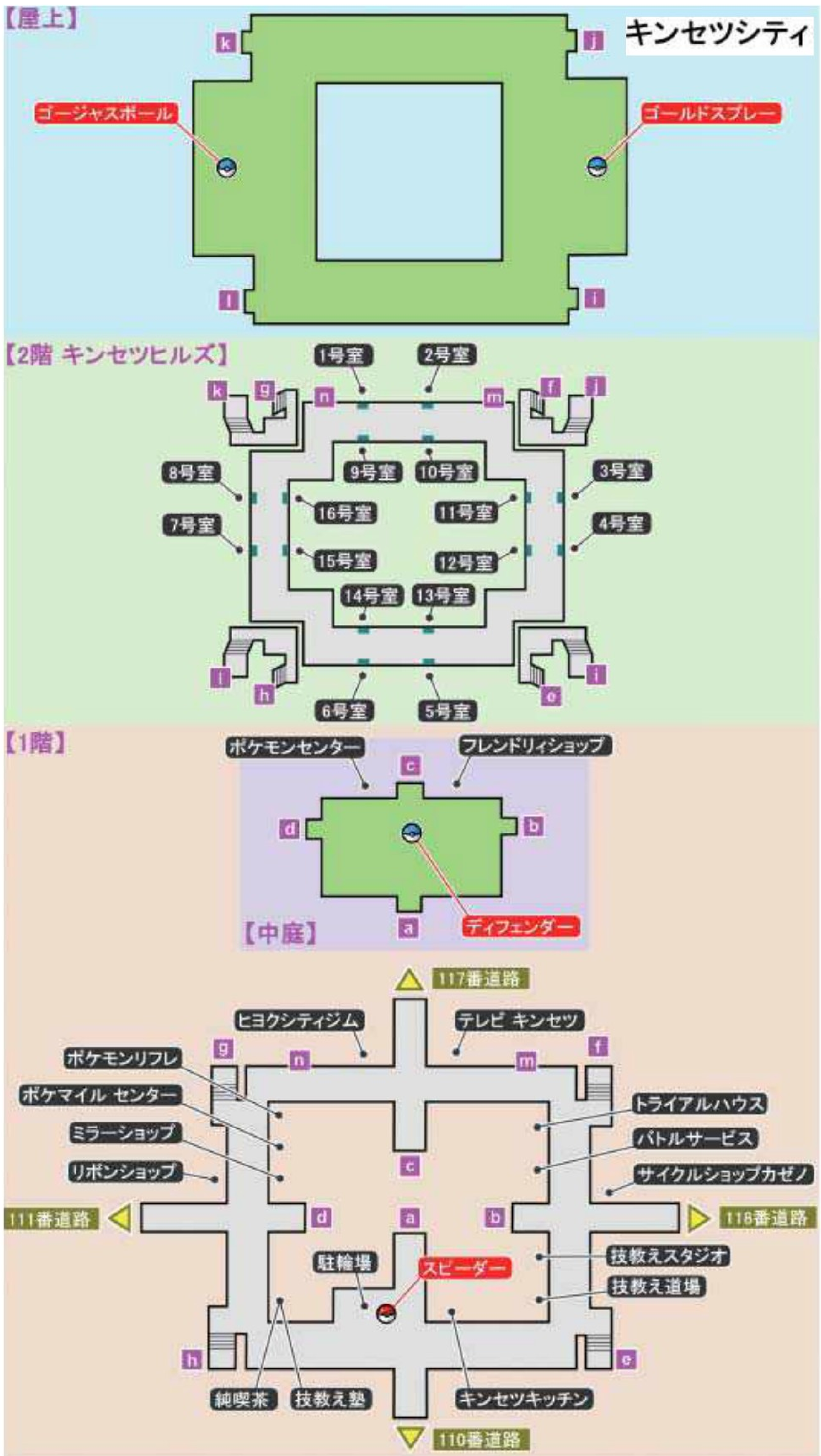

【110 番道路】110 番道路分为空中的自行车道和地面的通道，第一次经过只能走地面，向北走的途中会听到反派的计划。110 番道路的“戏法屋”有 6 种不同的场景，调查桌底就会跳出来 NPC 开门，但主线剧情不要求通过，详细内容请参考相应的地图。

**TIPS** 从某个时间节点开始，小光挑战道馆的进度就领先于主角，在道馆门口的雕像可以看到他的名字。

从戏法屋向右走下层道路，中途遇到劲敌对战一番。之后他会为我们恢复体力，并赠送“探测器”，可以用来寻找地图中隐藏起来的道具，当听到声音最大且触角变红色时，面前就有道具。攻略地图中也有标注隐藏道具的位置，可以对照着拾取。不过要提醒的是，使用探测器时无法潜行靠近特殊精灵，建议放到快捷栏中随时切换。

沿着草地往北走，就会进入本作的中心城市紫堇市。




【紫堇市】作为中心城市，紫堇市同样集中了许多重要的 NPC，但比起《X・Y》的米亚雷市可以说是大幅改善。东南西北各自通向一条道路，建筑整体分为 3 层，其中地面 1 层为环形，围绕着中央的精灵中心和友好商店；中间层要在 1 层坐电梯上去，暂时不能进入；天台由 1 层的四角楼梯上去，但楼梯不能直接进入 2 层的内部空间。

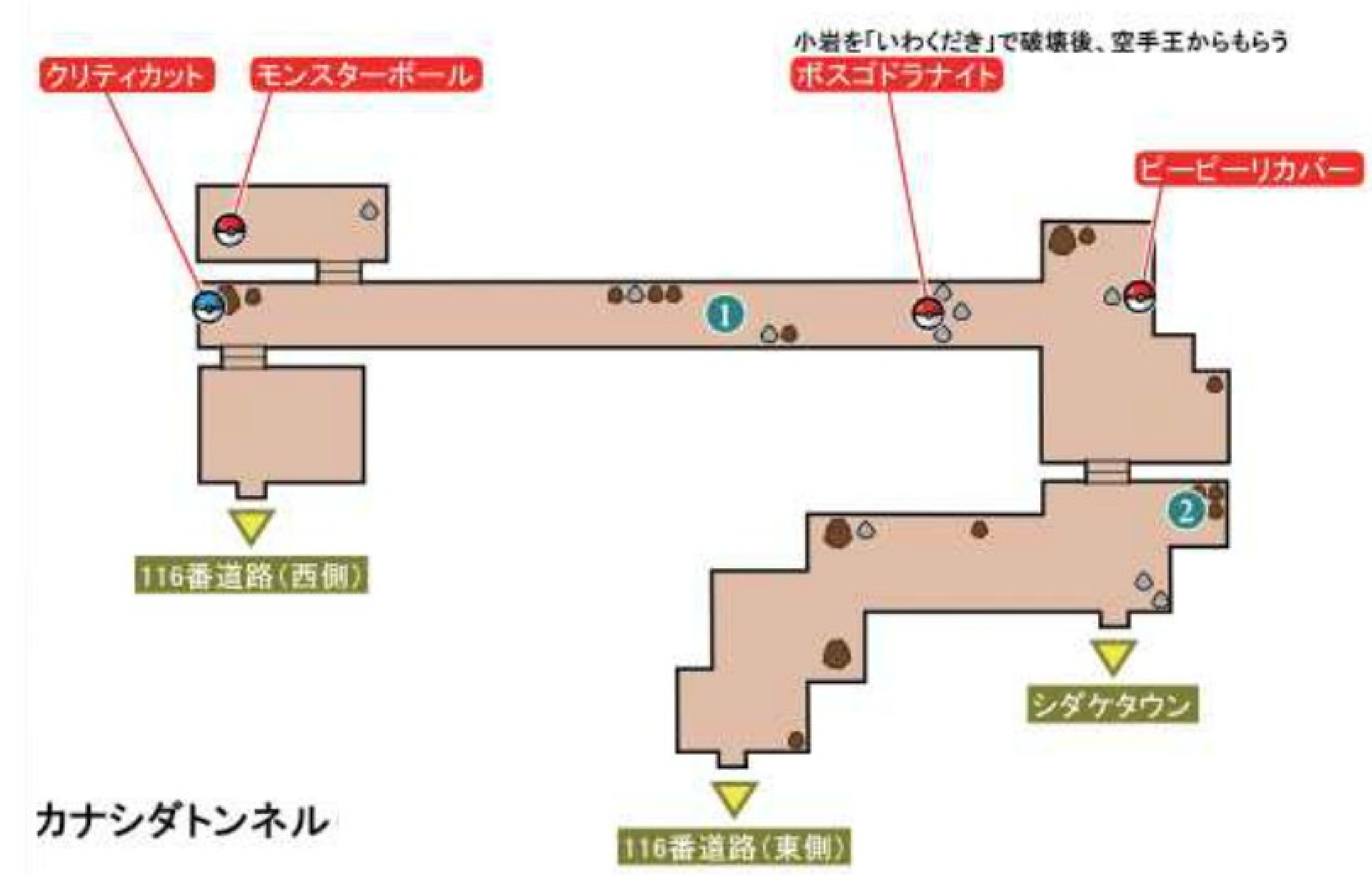
看完小光的剧情之后，向东找到自行车商店，店主会问我们喜欢哪种自行车。**ダ－トじてんしゃ**可以提起前轮，应付特殊的道路机关；**マッハじてんしゃ**的速度为前者的两倍，可以冲刺爬坡，但速度太快不太好控制。现在选哪一台都没关系，而且再次跟店长对话就能切换种类，但往后我们还可以同时拿到两部自行车，从而通过一些特殊的区域。

来到紫堇市 1F 北面的道馆门前，小光会要求我们跟他对战。轻松胜利后获得秘传 06 “碎岩”，接着顺便把道馆也打了，就能使用该地图技能。

【紫堇道馆】道馆有个小机关，按照红、蓝、移动后蓝、红、蓝的顺序就能通过。

紫堇道馆主使用电系和钢系精灵，推荐队伍平均等级在 20 以上，会使用 1 次好伤药。其他训练员还有格斗和超能系，但以电系技能为主。对于草主和火主来说，都不会有太大问题，但是水主的话可能就要准备其他系的精灵了，比如前面提到的石之洞窟里面的格斗和地面系精灵。

道馆胜利后，拿到技能机 72，可以指挥 30 级以内的精灵。给精灵学会“碎岩”后，从紫堇市 1F 进入 117 番道路。




## ◆釜炎道馆◆




【卡绿隧道】带有“碎岩”的精灵，在 117 番道路向西来到绿荫镇，进入北面的卡绿隧道，途中帮助 NPC 打开通道，他会给一块 MEGA 石。

从隧道洞窟东边出口出去，返回绿荫镇，经过 117 番道路，回到紫堇市。之后从紫堇市北门触发反派对话的剧情，带着有“碎岩”的精灵，往前出去 111 番道路。

* 从隧道洞窟西南出去的话，可以进入 116 番道路的东区，剧情不要求通过。

【111 番道路】这里一路向北走，途中需要碎岩通过。走到沙尘暴挡路的地方往左，绕过 112 番道路。

*111 番道路途中会看到有人挡在屋子门前，对话后触



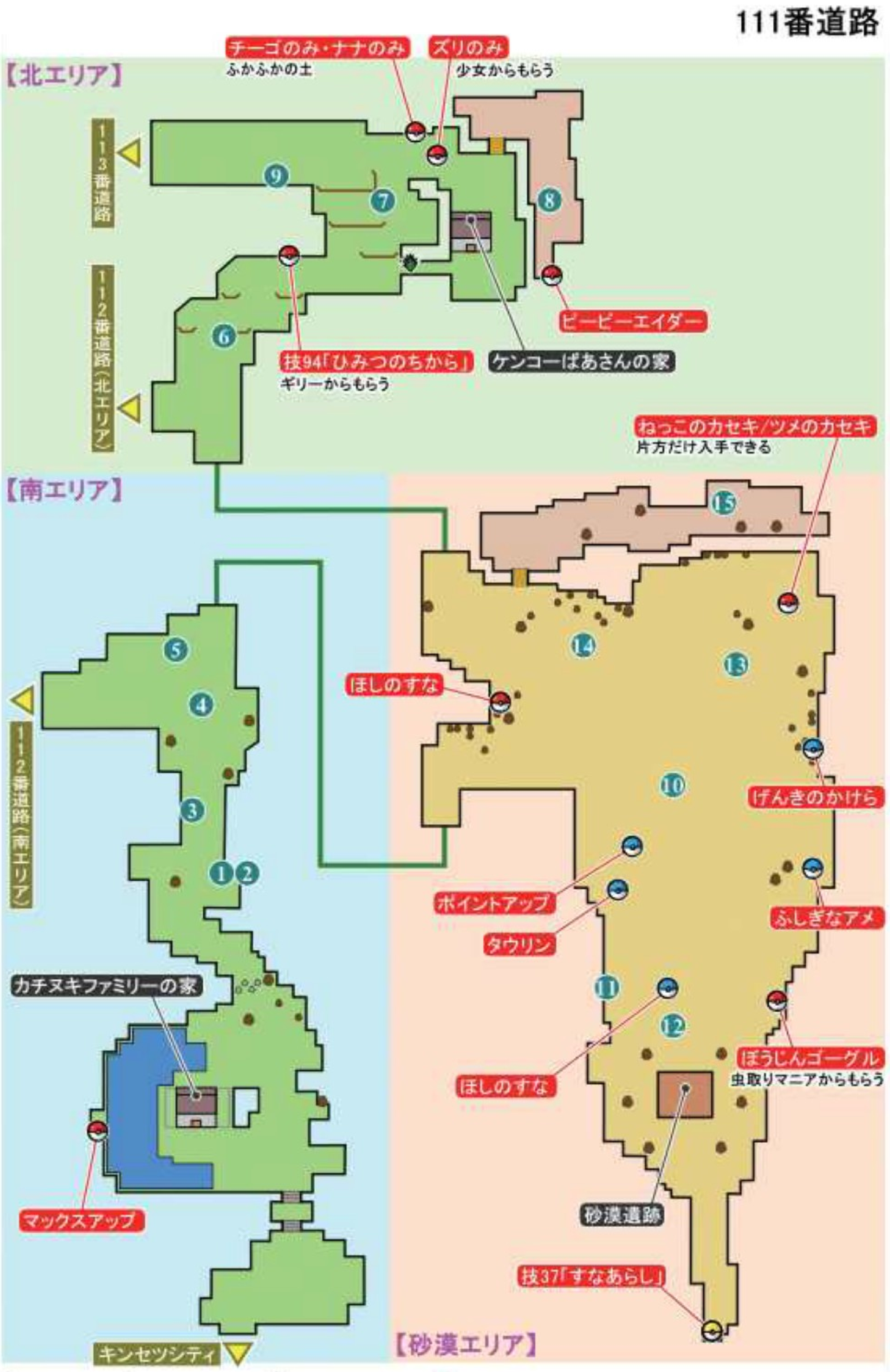


TIPS 技能的PP用完了也能继续出招，但是使出的这招会伤到自己。

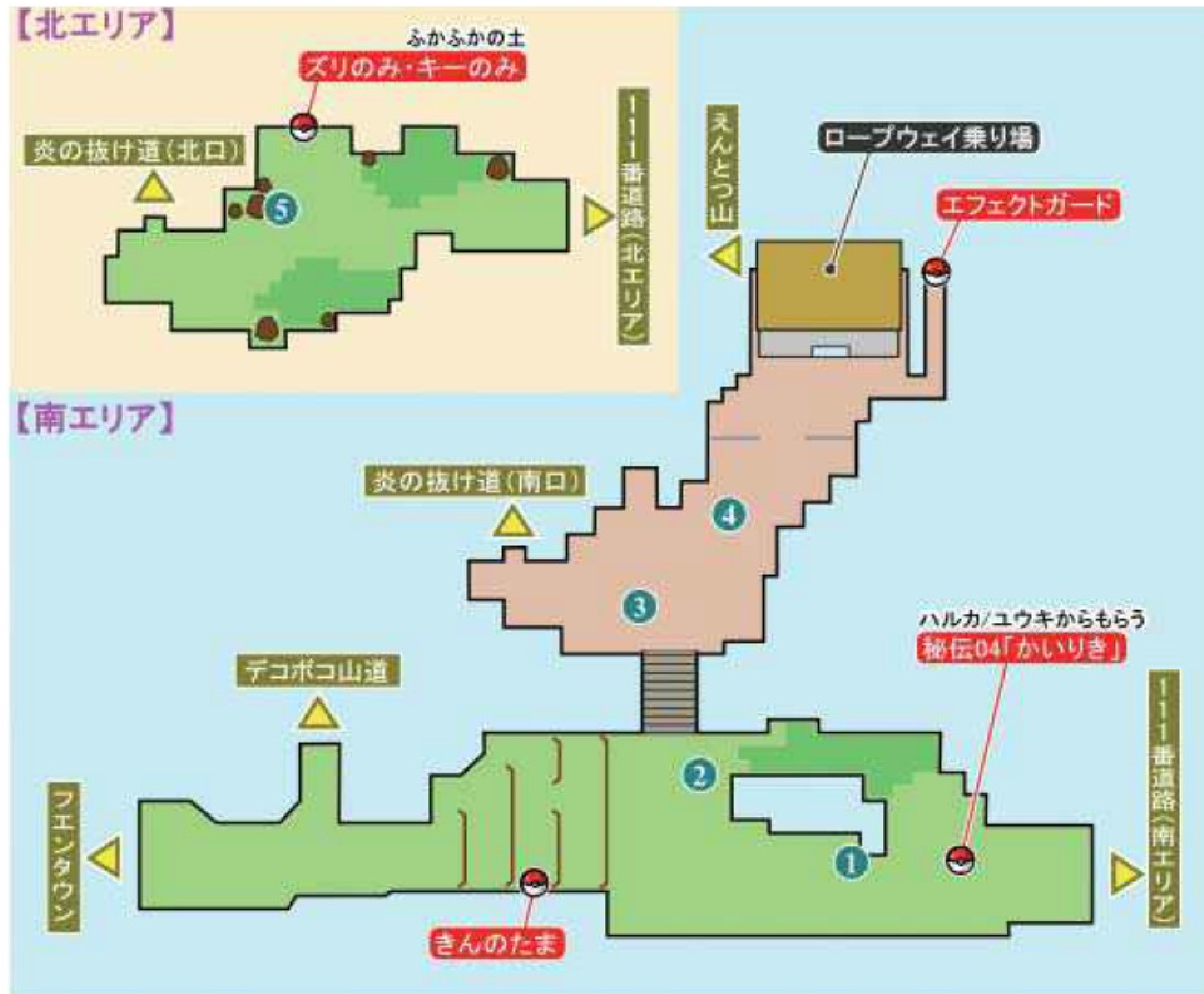
发 4 连战，跟他们家里的母亲对话，可以获得**きょうせいギプス**，装备后获取努力值翻倍，但速度降低。

【112 番道路】在这里会遇到劲敌，他为我们恢复体力，并赠送秘传 04 “怪力”。沿路向西，因为另一边的缆车站处有反派作祟，不能乘坐，只好从西南的洞窟进入热焰小径。

## 111番道路

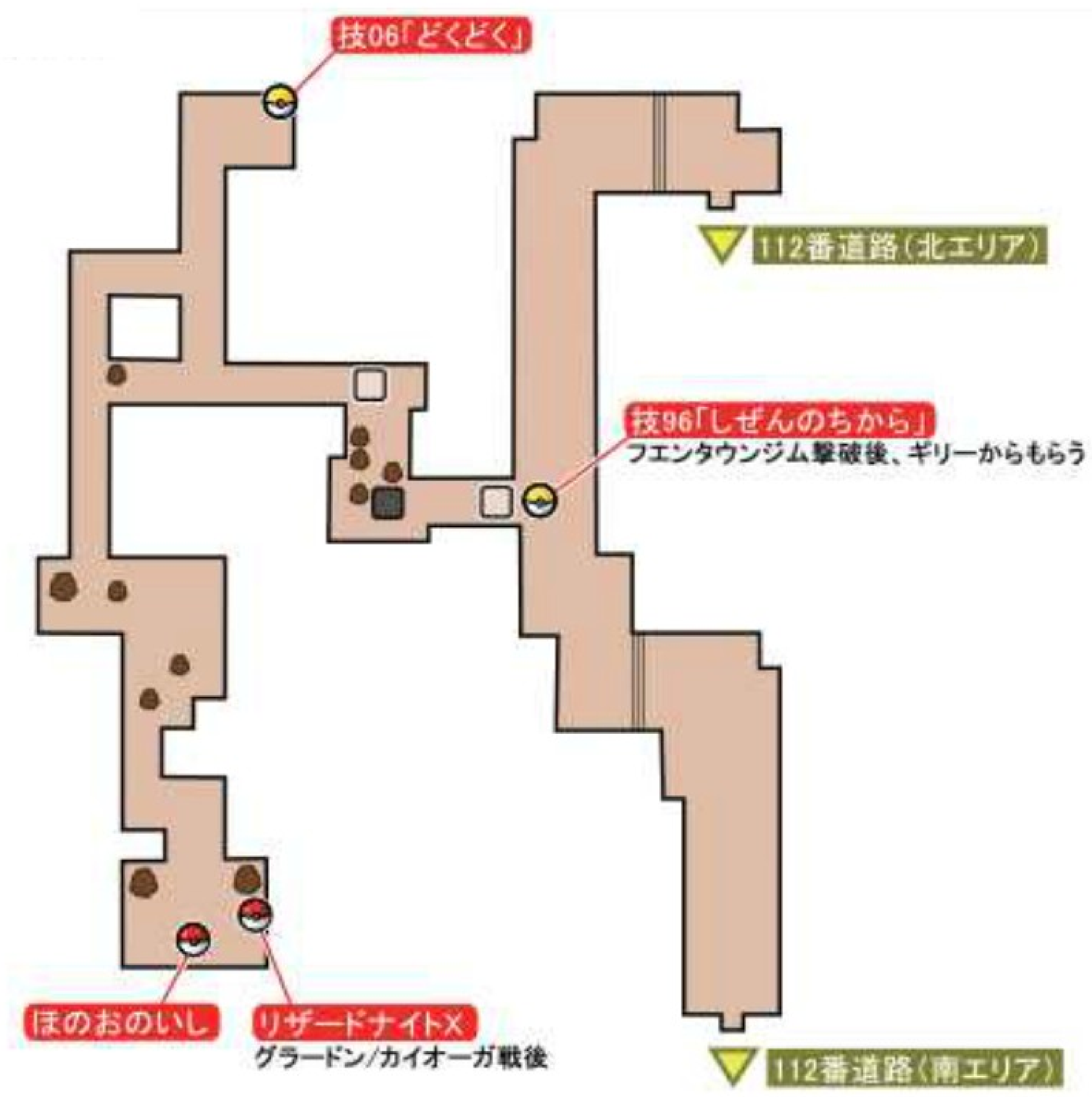



## 112番道路

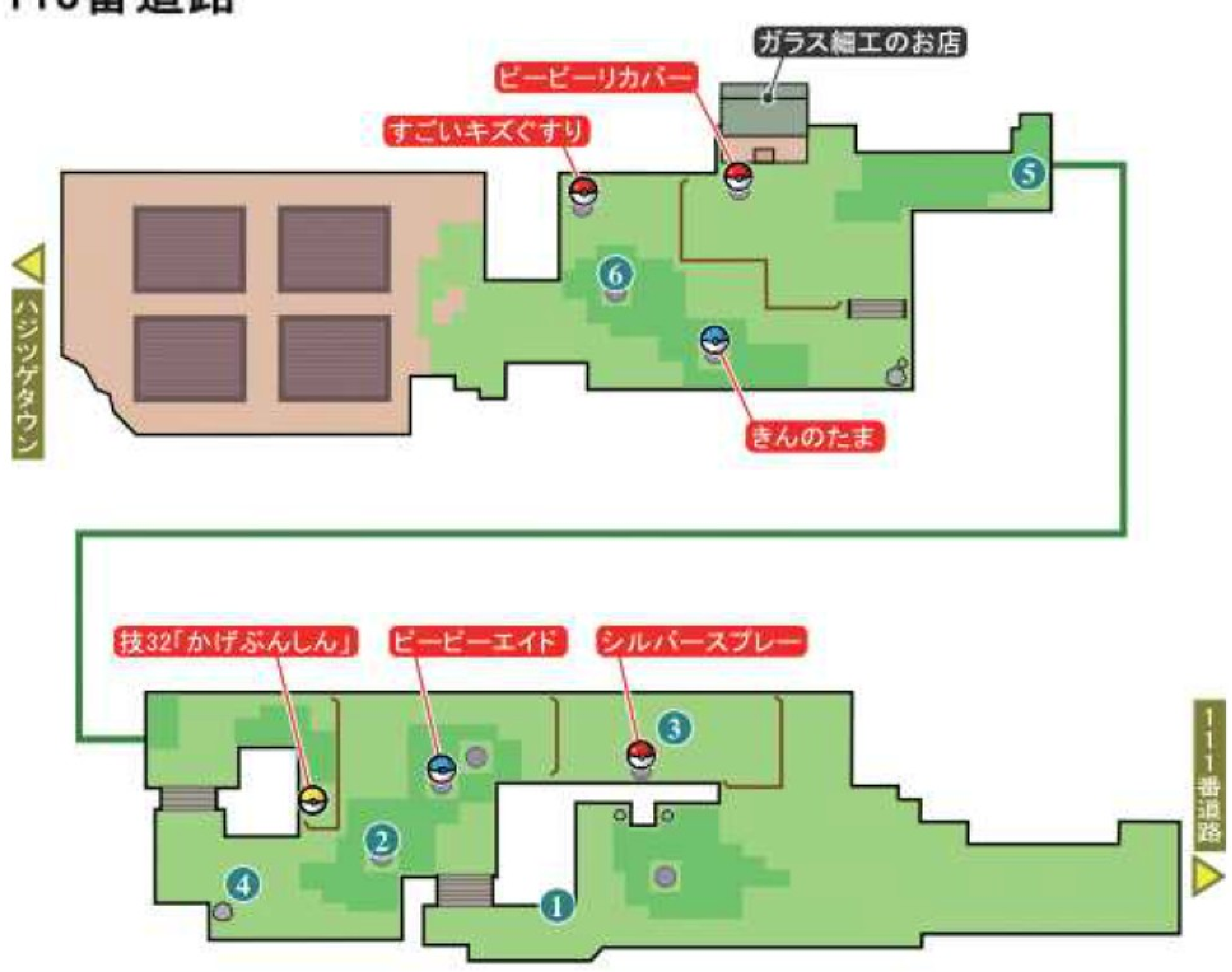



【热焰小径】在洞窟向北走出去，进入 112 番道路北区，继续向东，回到 111 番道路北区。在这里触发秘密基地的事件，获得技能机 94 “秘密力量”，能够用来打开秘密基地的入口。之后往西北进发，进入 113 番道路。

### 炎の抜け道



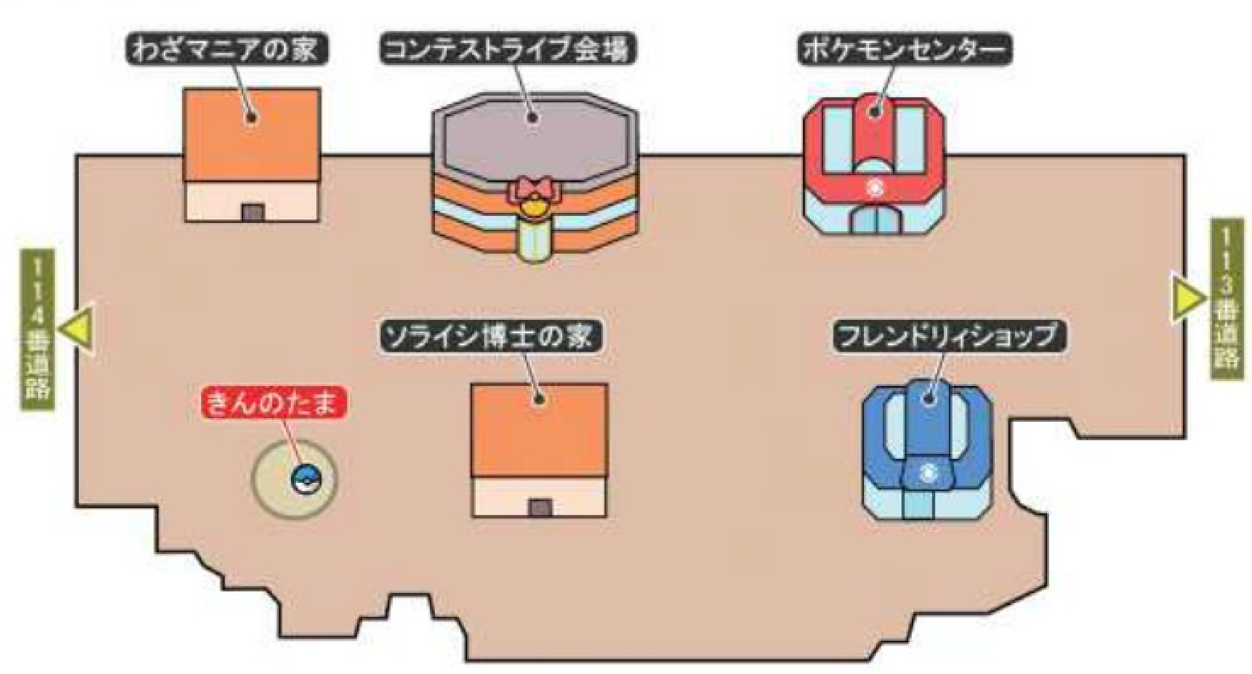

## 113番道路




【113 番道路】一进来就遇到劲敌给我们恢复体力，往西走看到一间玻璃细工屋，进去对话会拿到**はいぶくろ**，用来收集地面堆积的火山灰，积满了之后回来对话，就能拿到道具。继续向西走，进入秋叶镇发生剧情，向西进入 114 番道路。

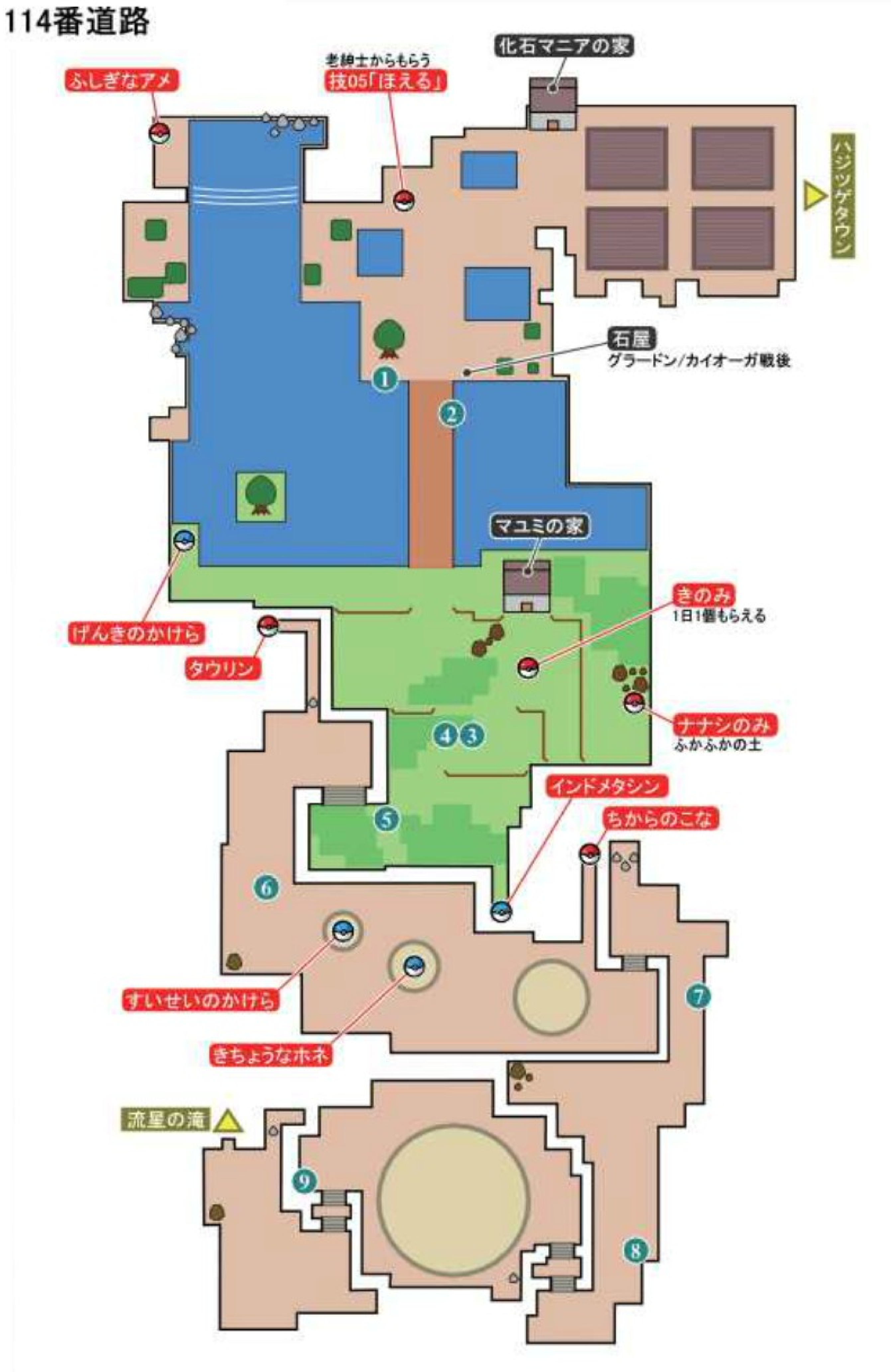
【114 番道路】这里有几个特殊的 NPC。向西南一路走，从洞口进入流星瀑布。

## ハジツゲタウン

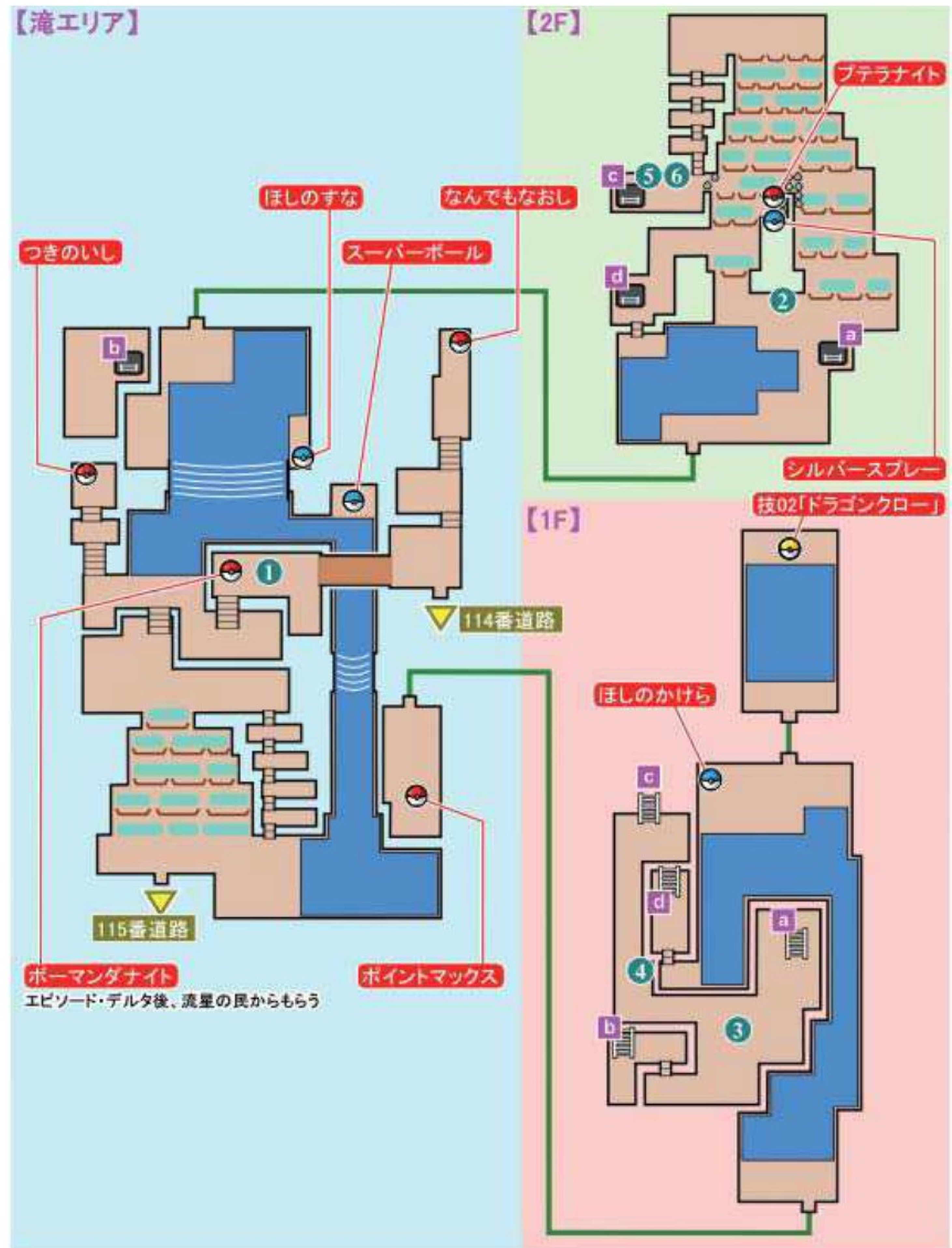



TIPS 本作中，引起群体战的技能あまいかおり即使在下雨天也能够使用，因此努力值分配比起前作要方便许多。

### 114番道路



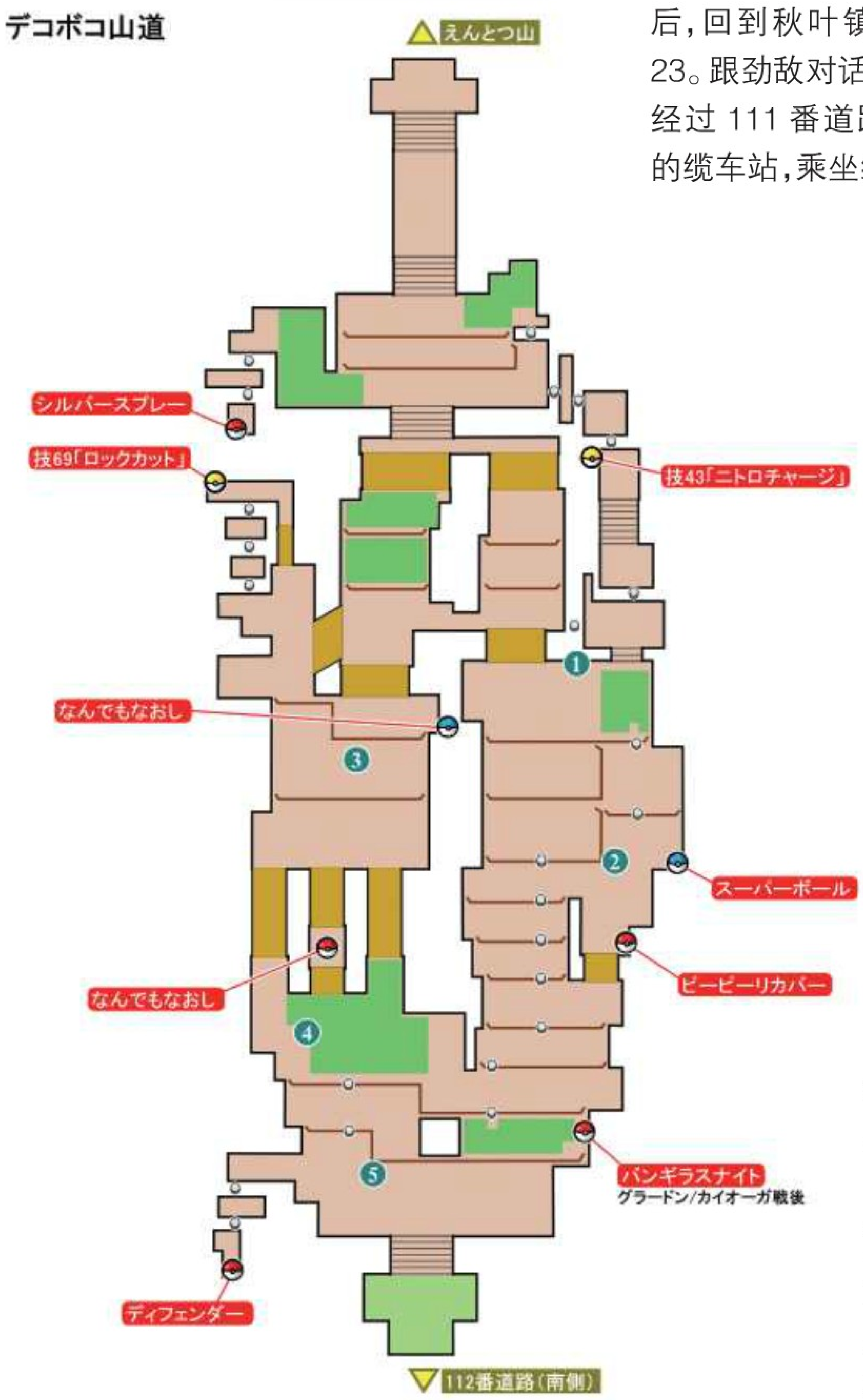

### 流星の滝



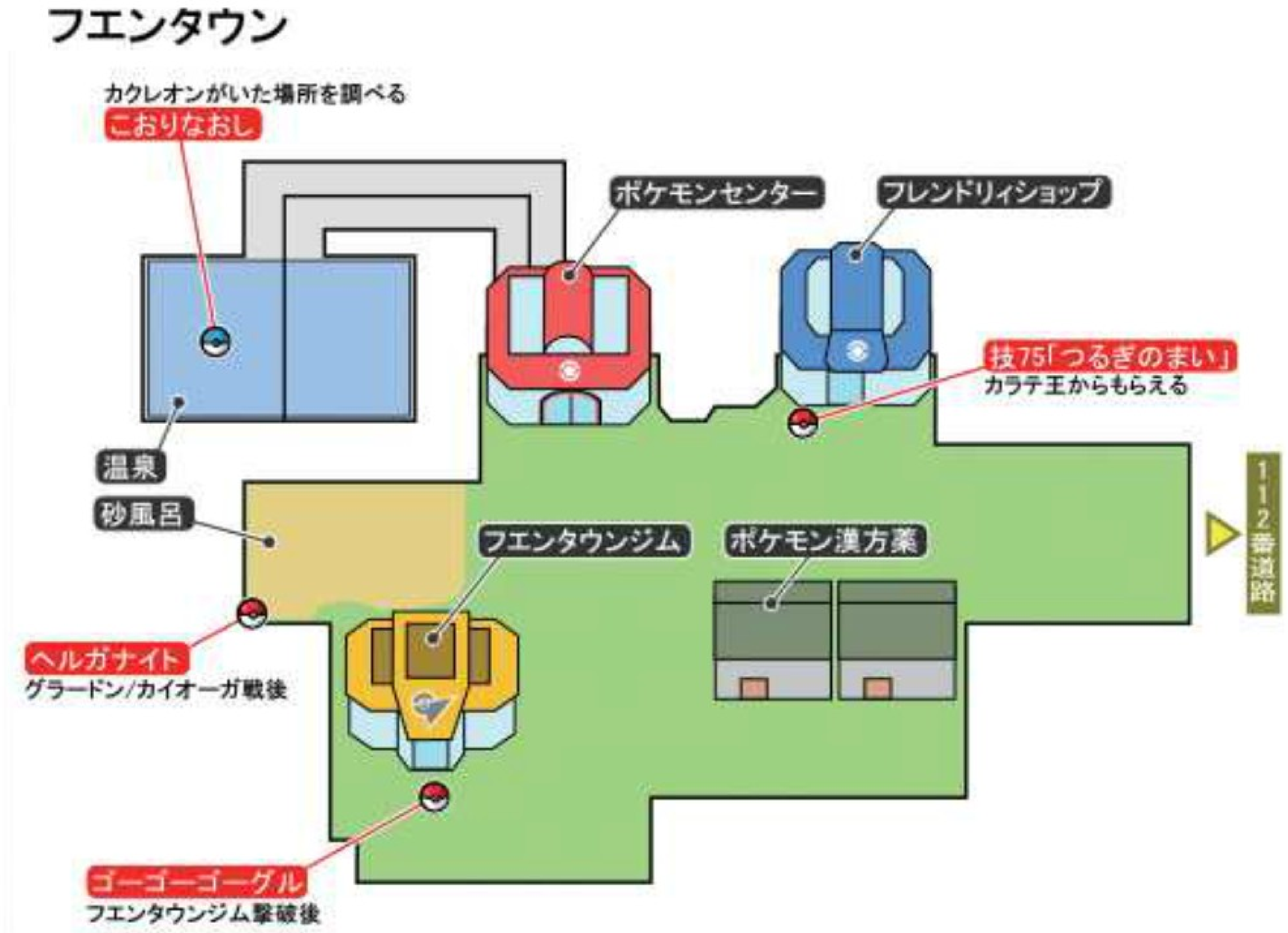

【流星瀑布】跟劲敌合作赶走反派之后，回到秋叶镇。博士会给我们技能机23。跟劲敌对话，可以直接传送到紫堇市，经过111番道路、112番道路，来到之前的缆车站，乘坐缆车上去烟突山。

【烟突山】在烟突山一路清理反派杂兵，最后跟首领对战，胜利后获得**いんせき**，下山经过凹凸山道。凹凸山道这里需要用自行车才能往回走，而走到山脚的112番道路的时候要一路向西，进入釜炎镇，注意不要往右走跳出去，不然就又要重跑一遍山路了。

### デコボコ山道




### フエンタウン




【釜炎镇】釜炎镇的道馆稍微复杂一点，在两层之间升降的时候要看准隔壁是否有NPC或者水中是否有气泡，如果没有的话，在另一层的时候就不要去踩那些木板。简而言之最短路线就是在一开始往右，然后踩最远的木板。

道馆的训练师队伍主要是火、地面、毒、格斗和超能系，技能主要还是火系。而馆主则是火和地面，会用一次超级伤药，注意最后她会改变天气，提高火系技能攻击力并使出威力较高的“**オ－バ－ヒ－ト**”，不过之后特攻会下降，必要时可以用炮灰精灵来挡一下。建议用草主和火主的玩家带上水系、地面或者岩石系的精灵迎战。

道馆战胜出后拿到技能机50，可以使用秘传“怪力”，以及指挥50级以下的精灵。



TIPS 按B键取消进化的话，往后获得的经验值会稍微增加一些。

## ◆橙华道馆◆



【橙华市】釜炎镇道馆战出来时马上就遇到了劲敌，入手“防风眼镜”，可以通过之前的沙尘暴区域了。这时劲敌会带我们直接回到橙华市，挑战主角的父亲千里。

【橙华道馆】这里的训练师全是普通系，分开两侧，可以回头全部打一遍。他们在战斗一开始的时候会用对应的道具提升能力，但是也没什么威胁。真正麻烦的是用普通系精灵的馆主千里，一开场的**ケッキング**就可能会用一次安可，注意起手的技能不要太被动，之后的每只精灵都会用**かたきうち**，要是被最后一只打中的话基本就会挂掉。不过因为其中两只都会偷懒，两回合才行动一次（千里同样会用伤药），建议带上30级以上的格斗系精灵，速战速决吧。

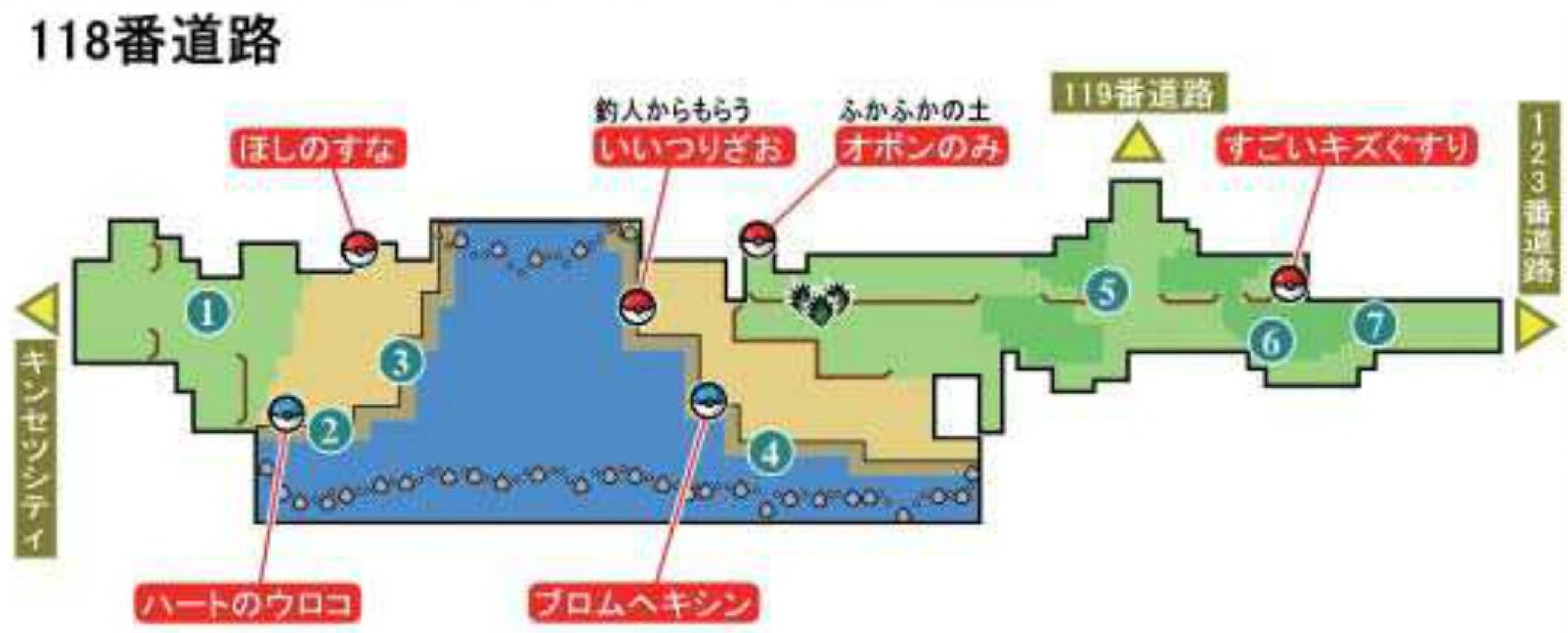
道馆战胜利后获得技能机67，可以使用秘传“冲浪”，指挥60级以下的精灵。

从道馆出来，小光的父亲会赠送秘传03冲浪，然后直接被小光带到紫堇市，从东门出去118番道路。

## ◆茵郁道馆◆

【118番道路】带上学会了冲浪的精灵，来到东岸，遇见大吾，之后会进入拉帝亚斯和拉帝欧斯的事件。这里因为拿水都兄妹的剧情比较长，如果对它们的性格有要求的话，可以利用**ラルトス**或者**ケ－シイ**的**シンクロ**（同步率）特性来筛选。到达南方孤岛，跟大吾对话可以返回118番道路，如果要严选的话，记得在下一个场景存档。

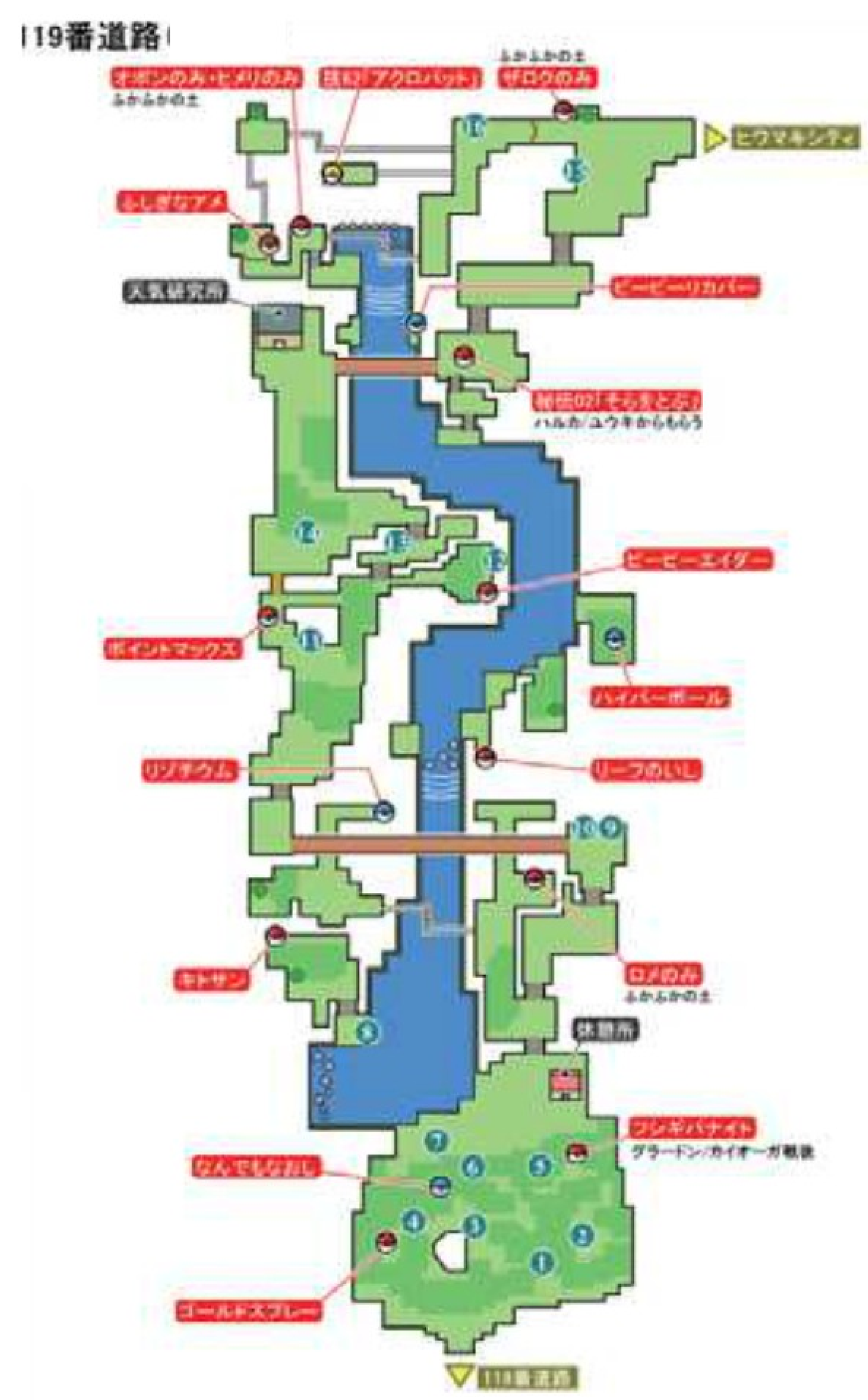
和大吾一起对战反派杂兵和干部之后水都兄妹之一加入队伍，分别自带对应的MEGA进化石。剧情之后入手MEGA手环，MEGA进化系统开启。

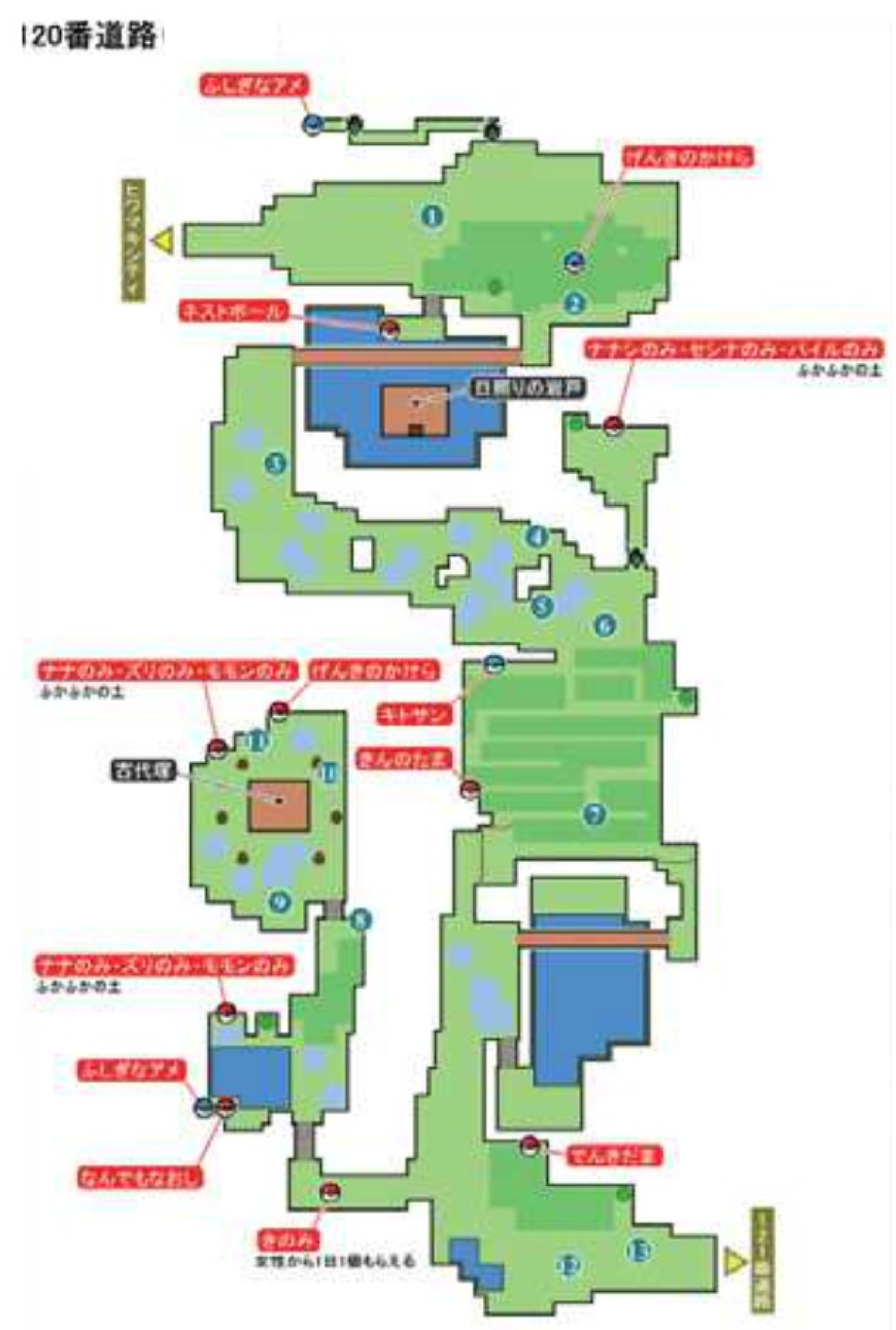


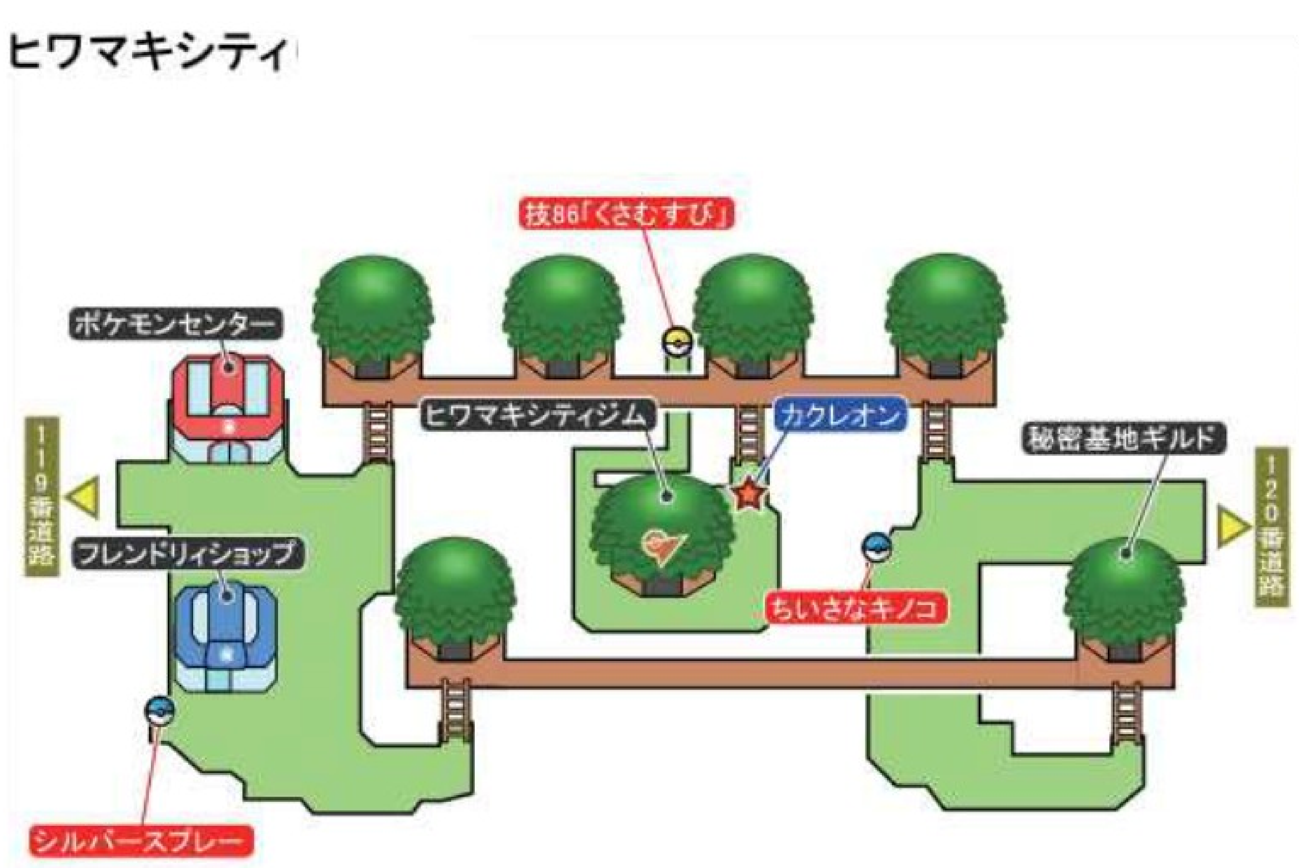

【天气研究所】从118番道路经过119番道路，进入天气研究所。先在1F的休憩室的电脑处将队伍空出一个位置，一路对付反派杂兵，从右侧上楼，战胜2F的反派干部后，就会拿到**ポワルン**。跟所长对话完毕离开研究所，回到119番道路。

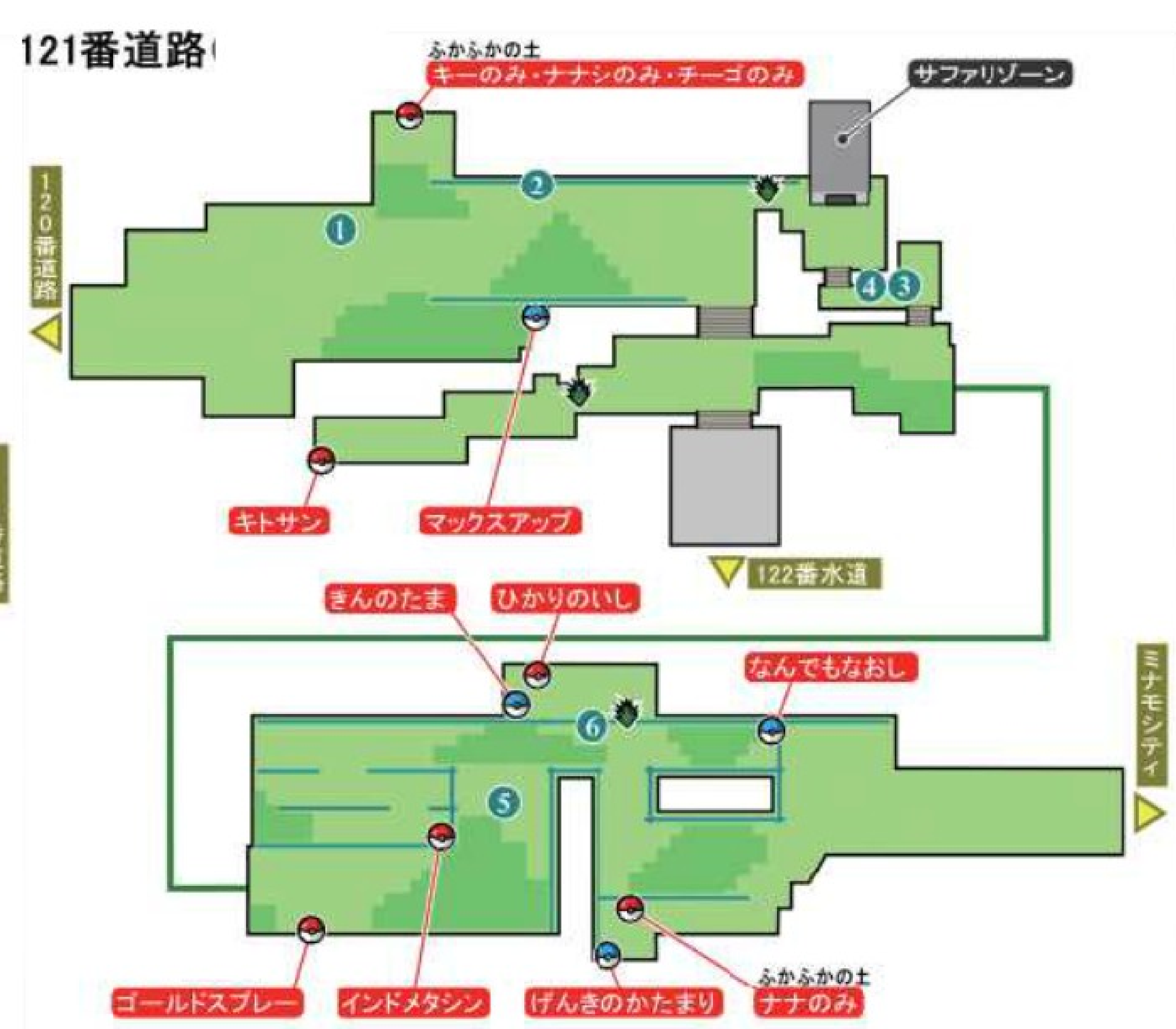
【119番道路】过桥往北走，遇到劲敌，对战胜利获得秘传02“飞空”，之后往东北前进，来到茵郁市。茵郁市东南就是秘密基地公会，可以拿到**おふれがき**。由于前路被看不见的东西挡住了，我们只好从东边出口进入120番道路。

【120番道路】在桥的位置跟大吾对话，回答**はい**，战斗后获得德文观察镜和主角精灵的MEGA石，回去茵郁市使用观察镜，即可挑战道馆。




【茵郁道馆】该道馆以飞行系为主，但各自又有第二属性，在挑战之前请准备好电系、岩石系和带火系技能的混合队伍，并至少练到30级以上。其中**チルタリス**需要小心对付，不能用电系来打，因为它会放地震，而且防御和HP都较高，请尽量用特殊攻击来打。

道馆战后拿到技能机19，可以指挥70级以下的精灵，秘传“飞空”也能使用了。接着往东经过120番道路、121番道路，遇到反派。途中可以前往野生原野区，抓到珍稀的精灵，不过这里很多地方要同时拿到两台自行车才能方便通过。

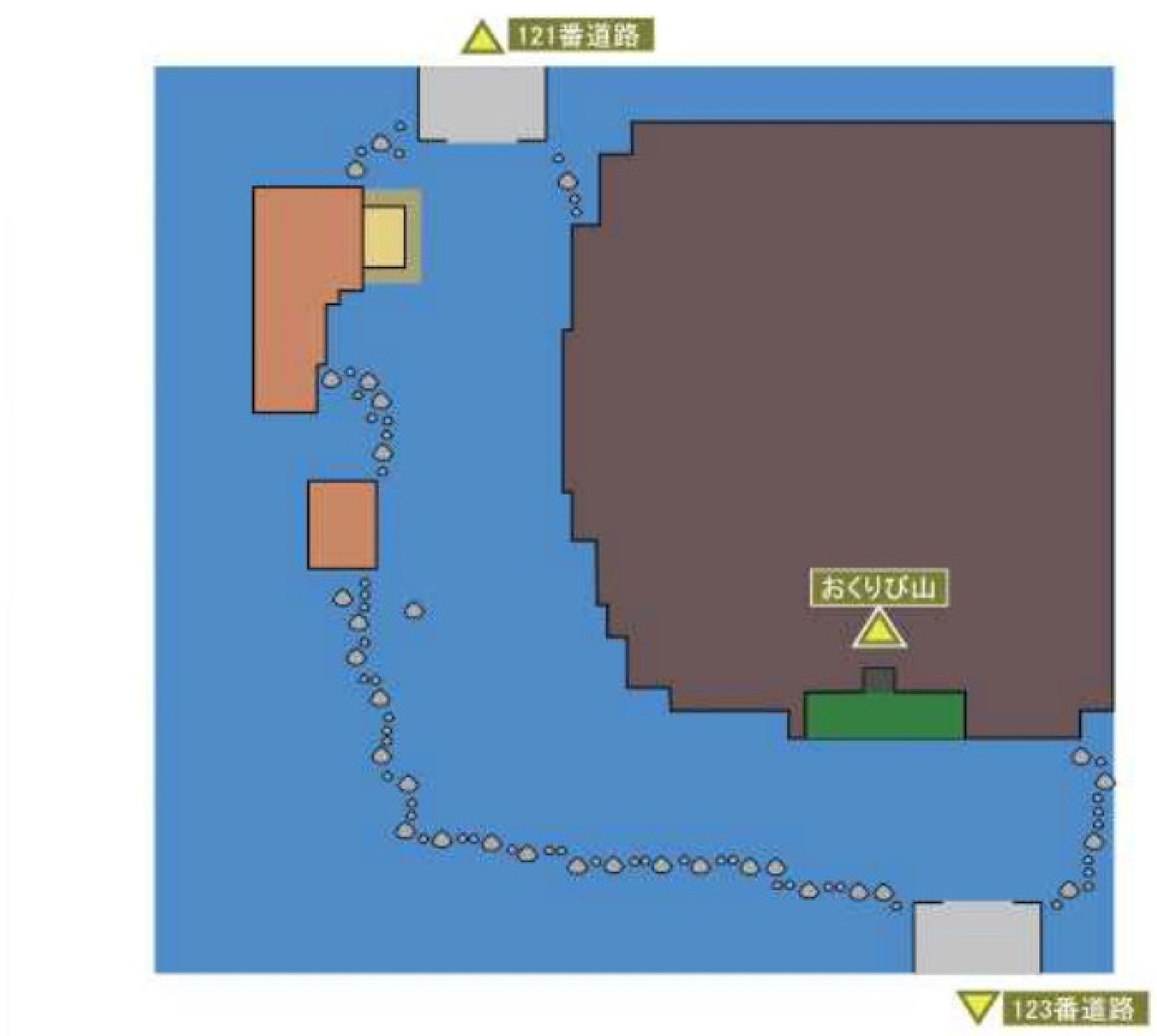
**TIPS** 自己的秘密基地QR码会上传到PGL网站。网站上也有网页小游戏，可以拿到一些小道具，回传到游戏里面。

## ◆绿岭道馆◆

【水静市】在精灵中心右边上楼的时候发生剧情，和劲敌对战。准备好冲浪的精灵之后，回到 121 番道路，过桥进入 122 番水道。往南的途中看到送火山的洞口，进去送火山。

【送火山】送火山的 4 层有 MEGA 石，顺便可以探索一下。在 3 层南侧出口来到山外围，往山顶进发，最后会跟反派的干部对战。战斗之后拿到剧情道具あいいろのたま (OR 版 )/ べにいろのたま (AS 版 )，接着追赶到凯那市。

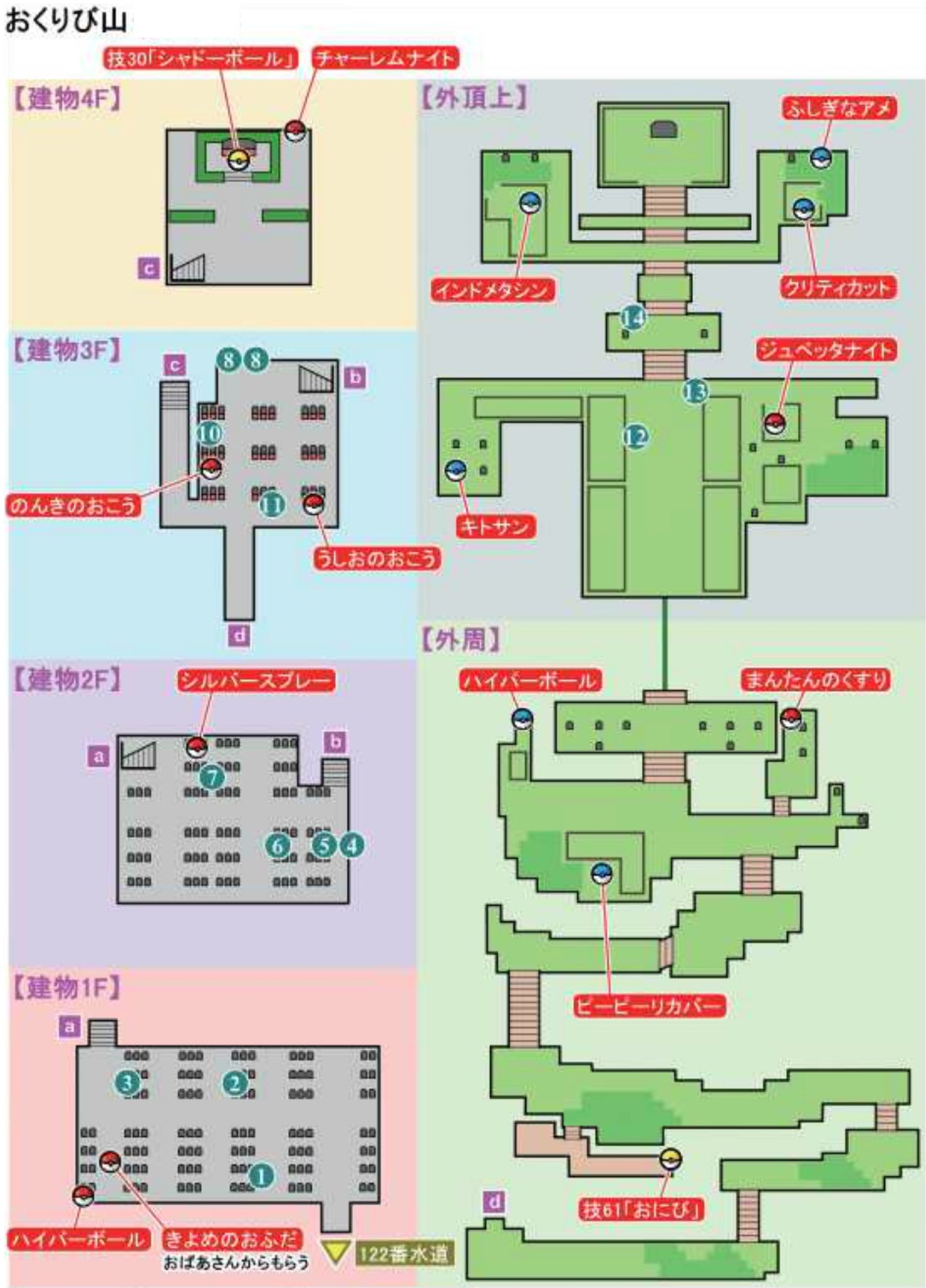
122番水道



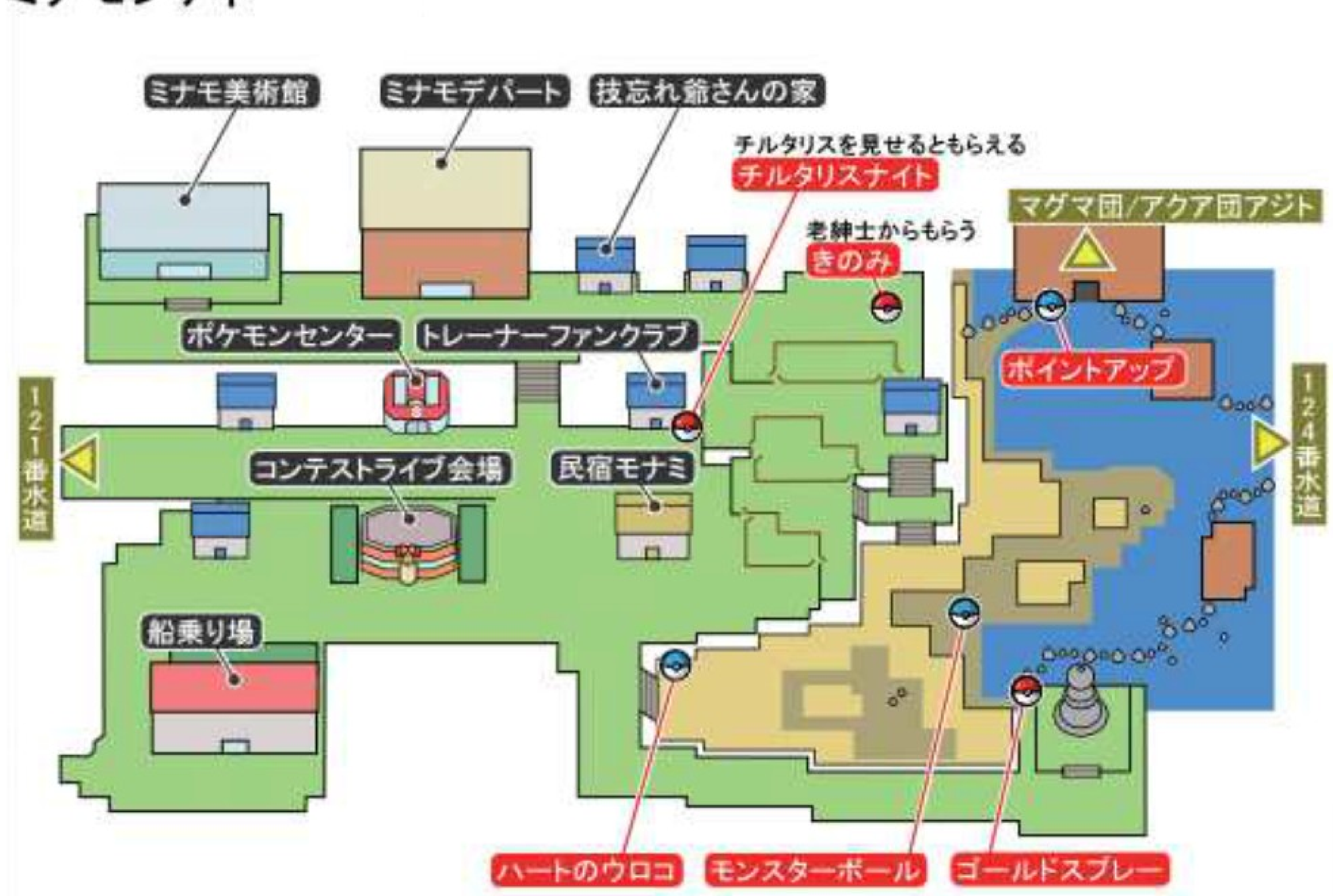

【凯那市】前往东北的码头，发生剧情。跟着馆长进去对话后会触发跟反派杂兵的连战。

【水静市】在东边沙滩冲浪，往北走进洞窟，里面就是反派的基地。熔岩团和海洋团的基地地图是镜面对称的，利用传送往里走。注意在反派首领的房间里可以拿到大师球。

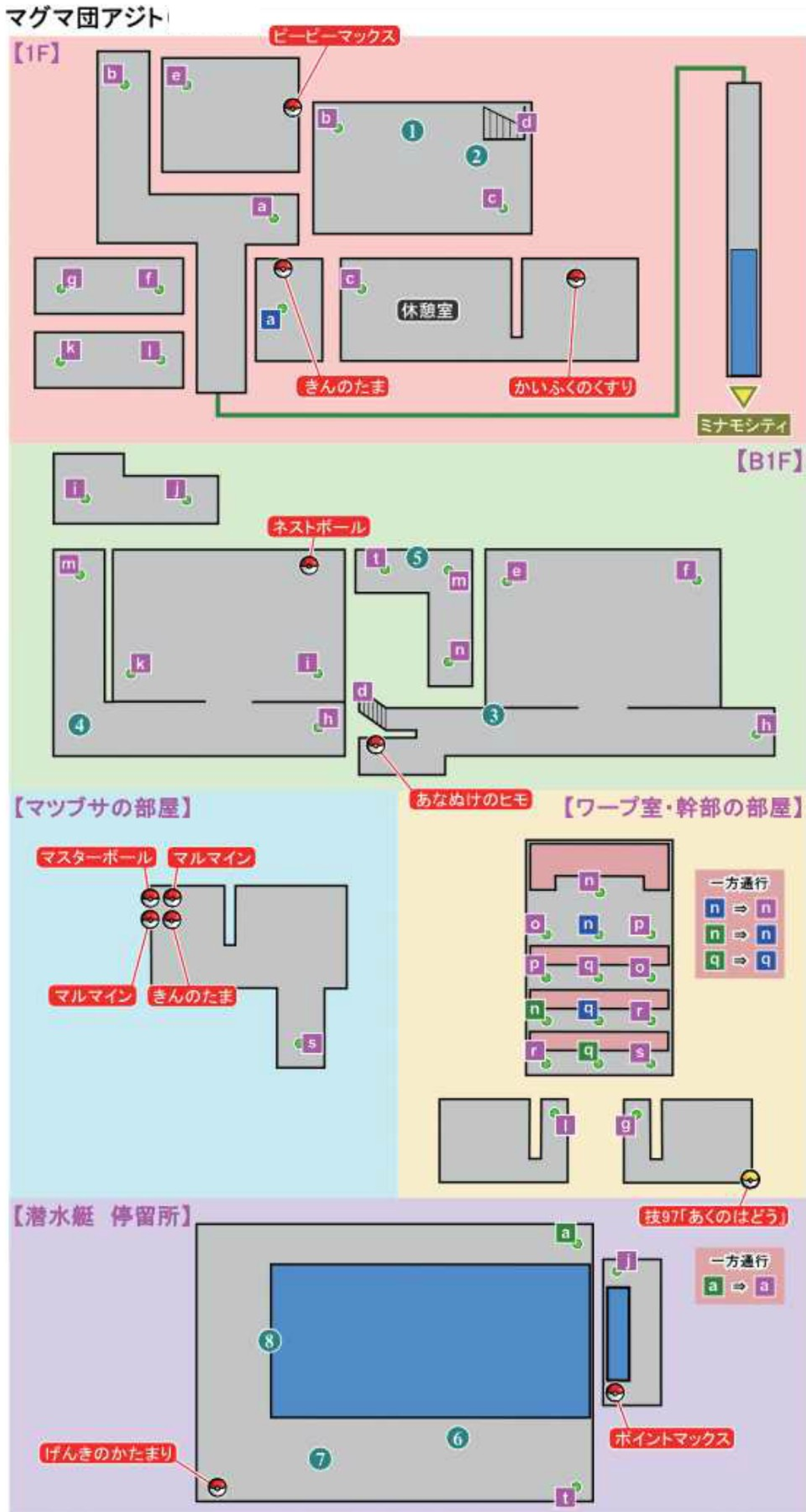
おくりび山

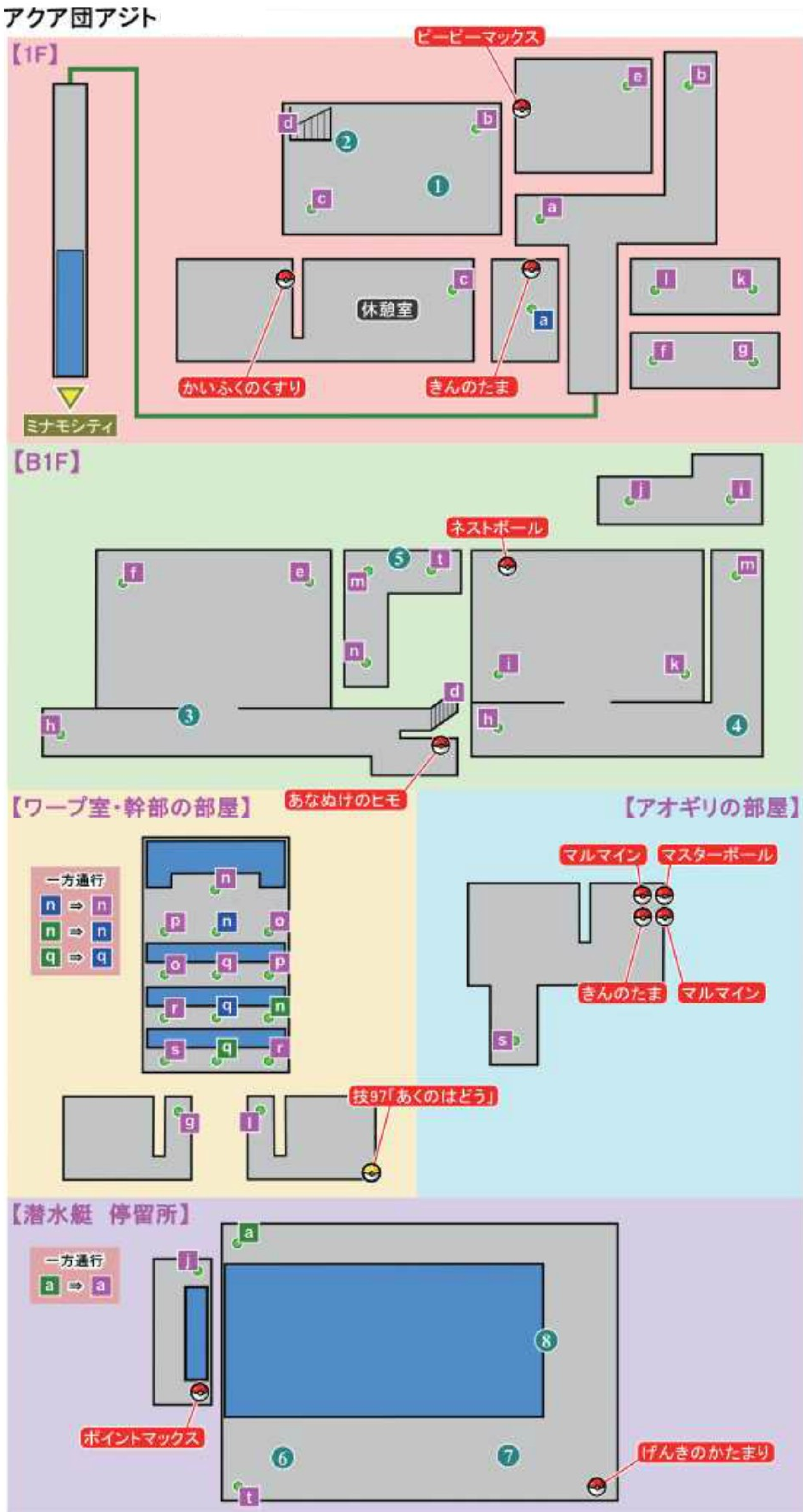


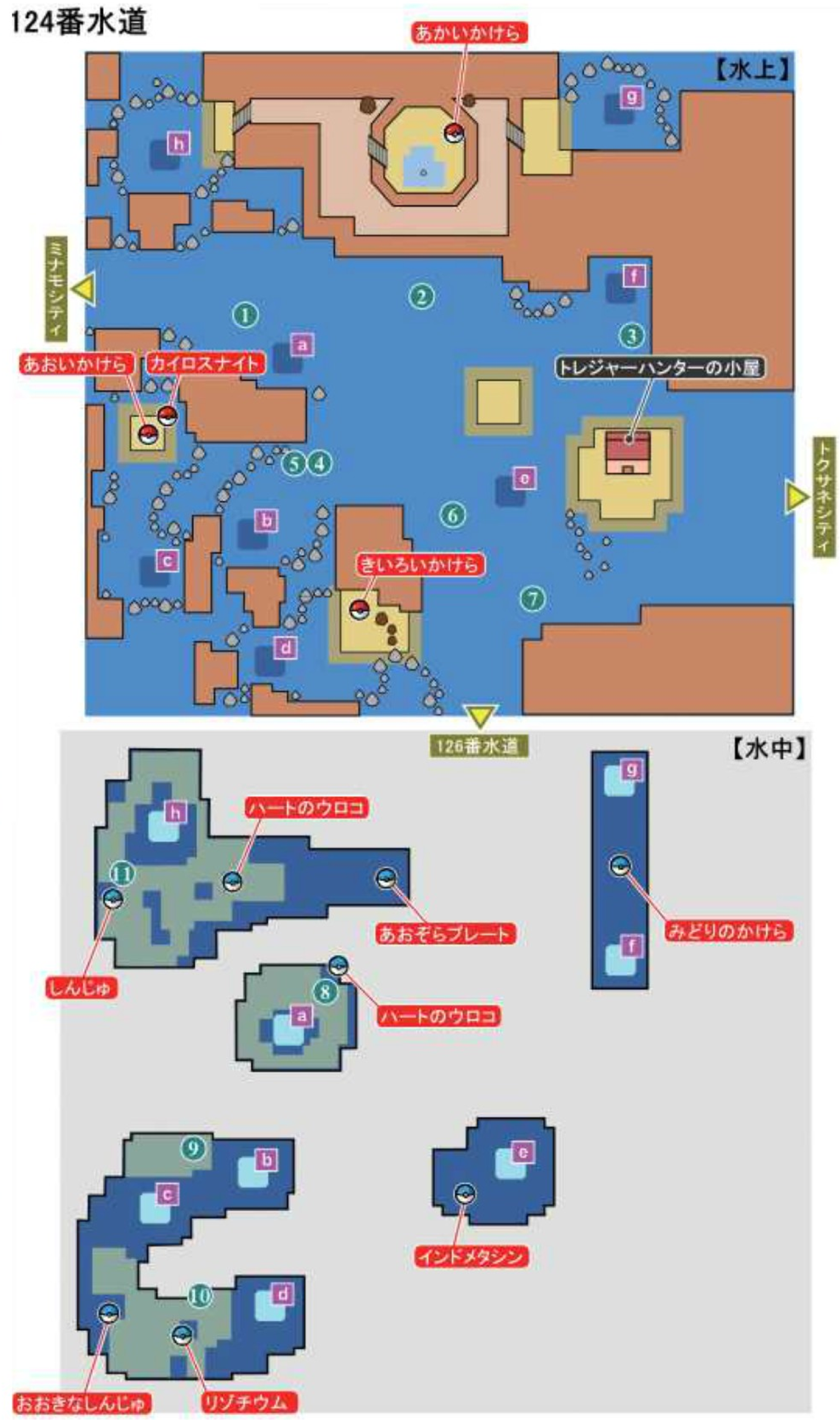

ミナモシティ




マグマ団アジト






一直来到潜水艇的区域，会触发跟反派干部的战斗。胜利后传送到入口附近，返回水静市，发现东边海域可以通行了，向东进入 124 番水道，来到绿岭市。





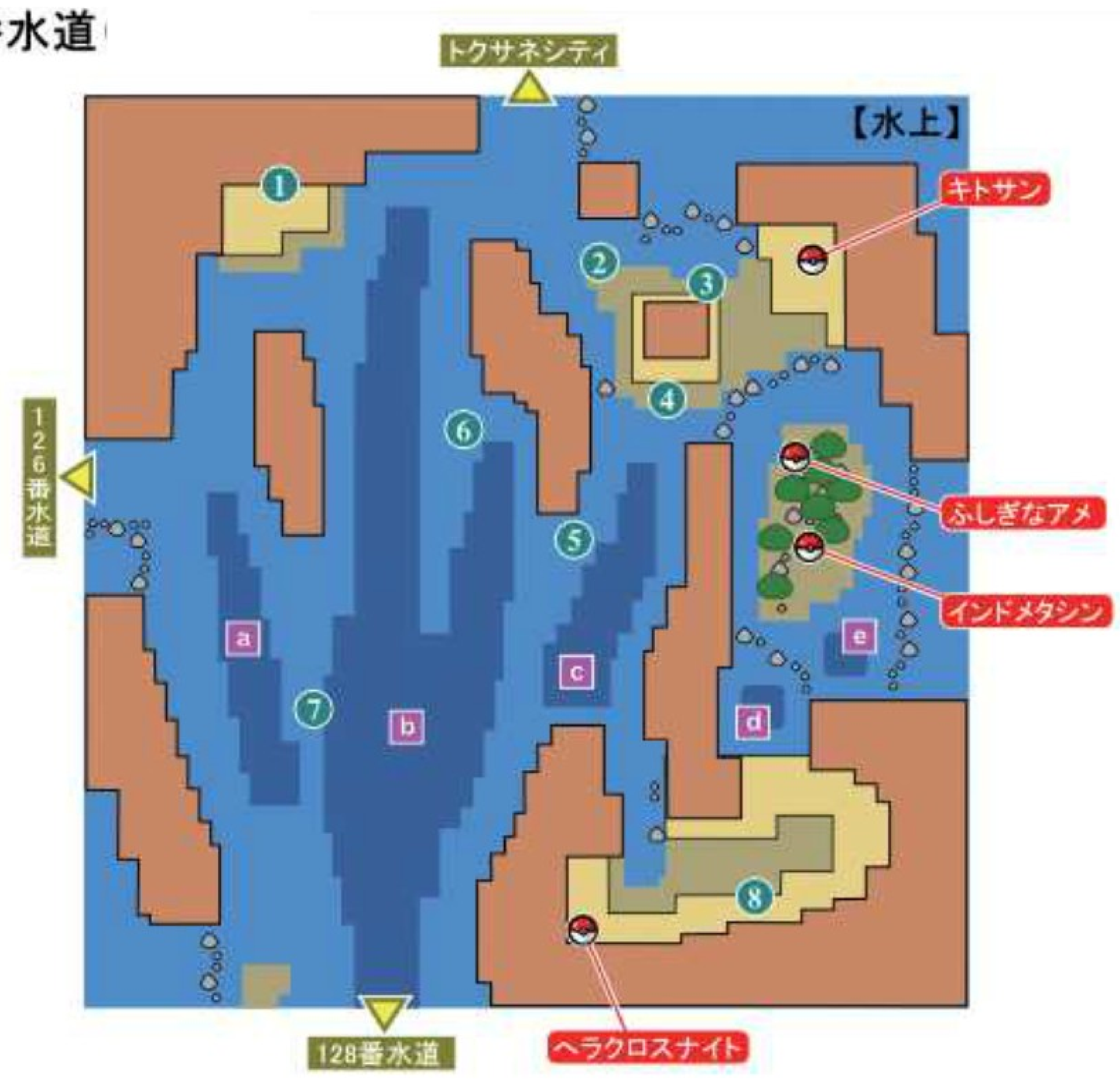

【绿岭道馆】该道馆以超能系为主，队伍里带上恶系和虫系就会轻松不少。按下途中所有的机关就能到达馆主的位置。双子馆主的战斗是双打，但比起一路的训练师要简单多了，对方两个精灵都是岩石和超能系，用水系技能冲浪等即可。道馆战胜出后，获得技能机 04，可以使用秘传“潜水”，指挥 80 级以下的精灵。出了道馆发生剧情，大吾赠送秘传“潜水”，潜水要在水色较深的地方才能使用。

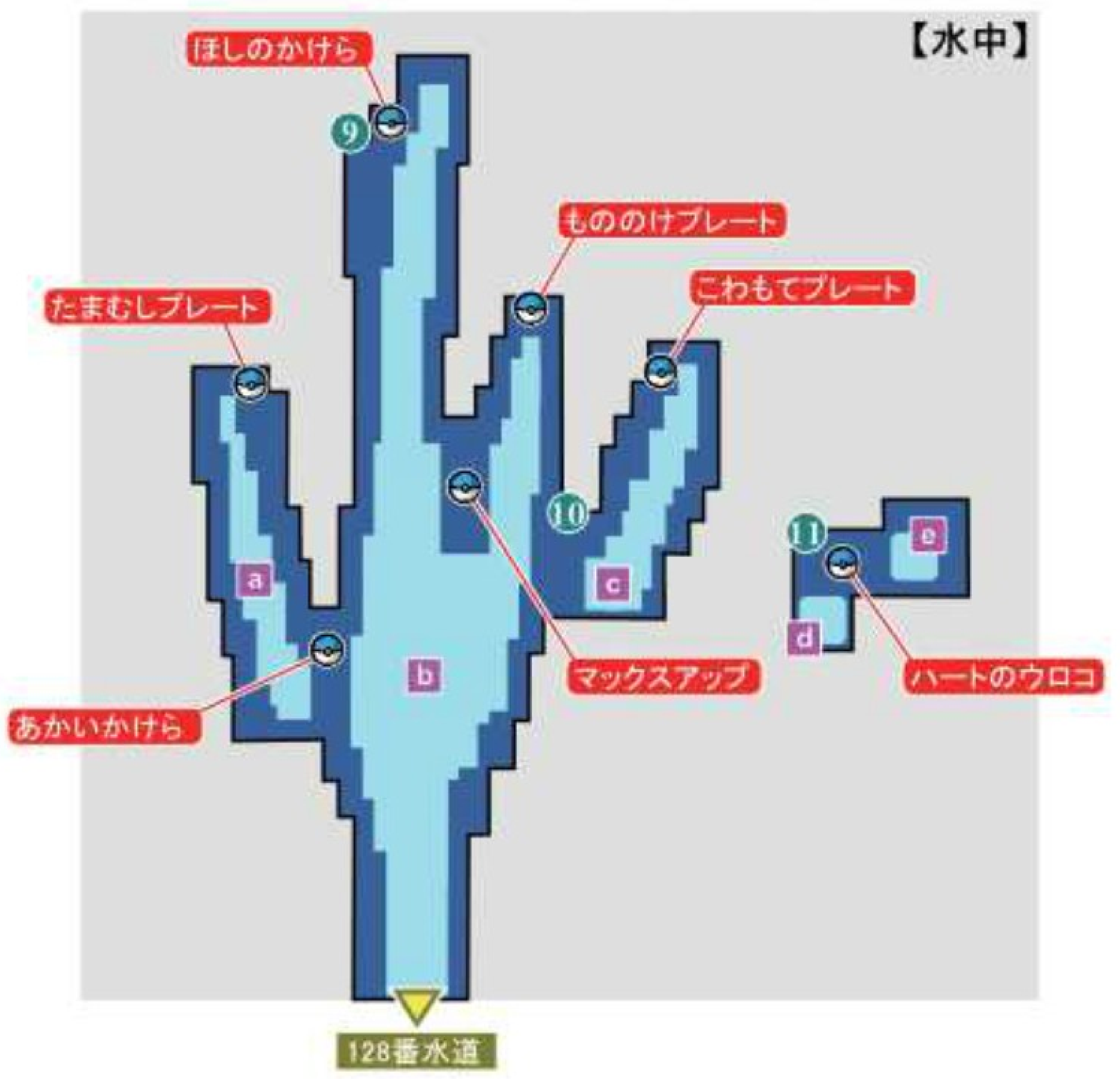
## ◆绿岭道馆◆



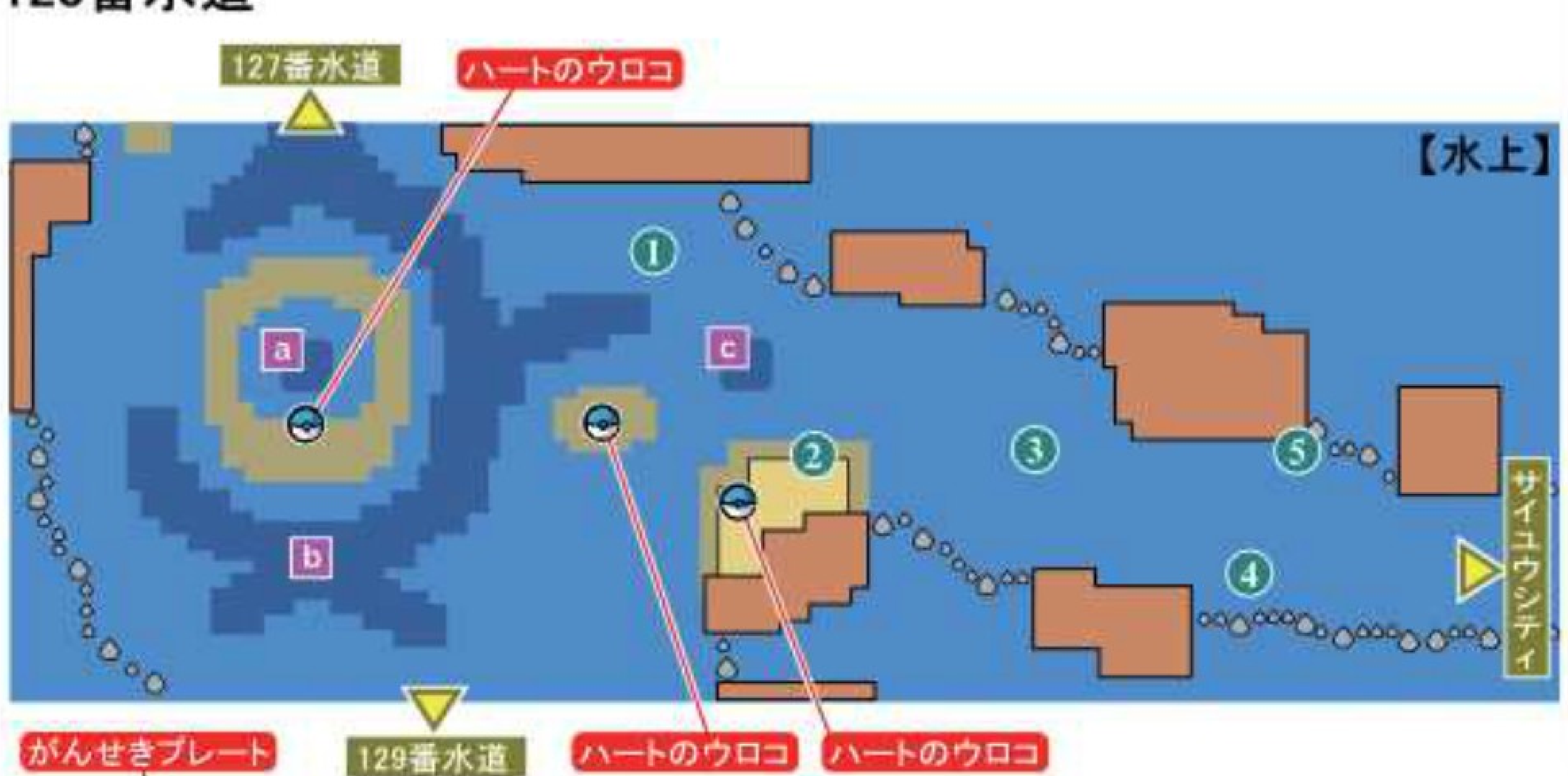
【海底洞窟】首先请准备好拥有冲浪、潜水、怪力和碎岩的精灵。从绿岭市往南，冲浪进入127番水道，经过128番水道的时候，在西边圆环状的位置上岸，再往南走，使用潜水，进入海底洞窟。在水中再用一次潜水浮上来，进去沙滩的洞窟入口。

### 127番水道



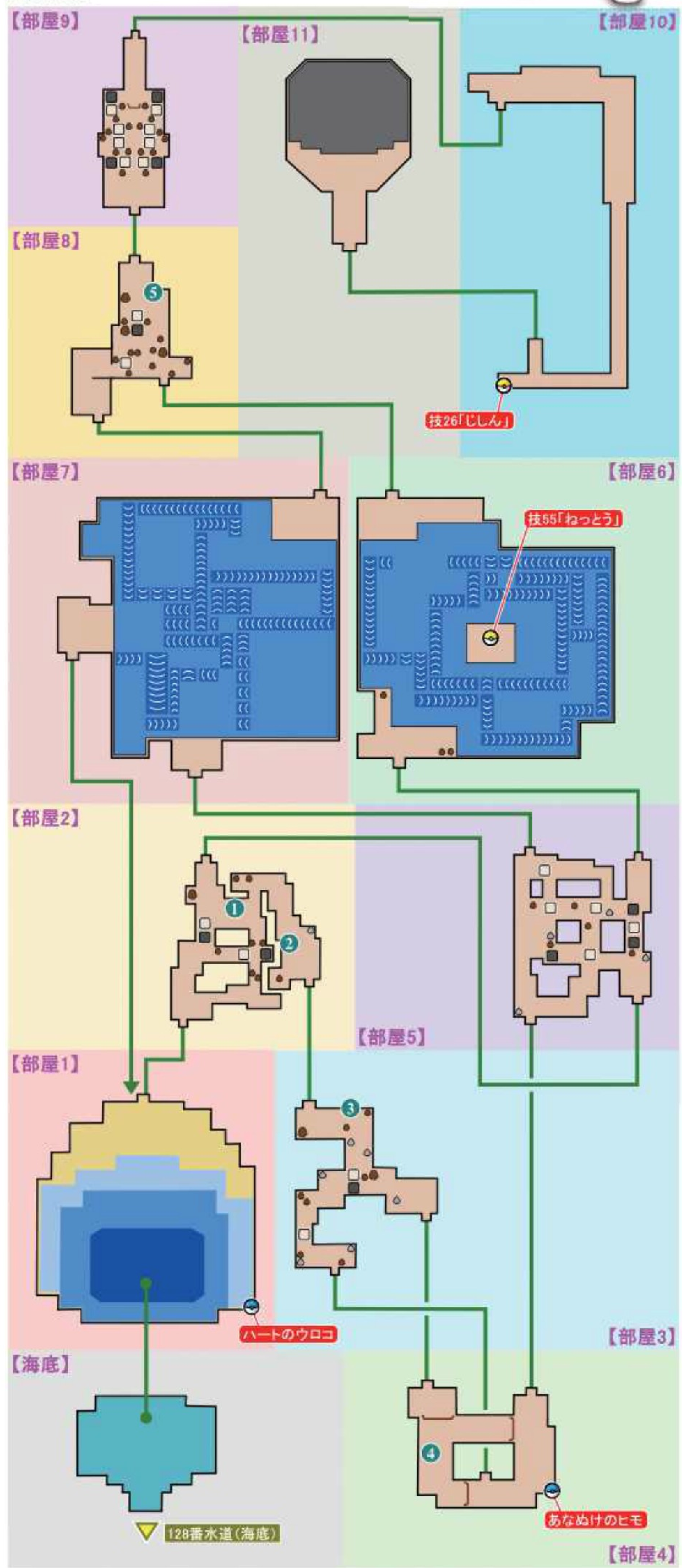

### 128番水道





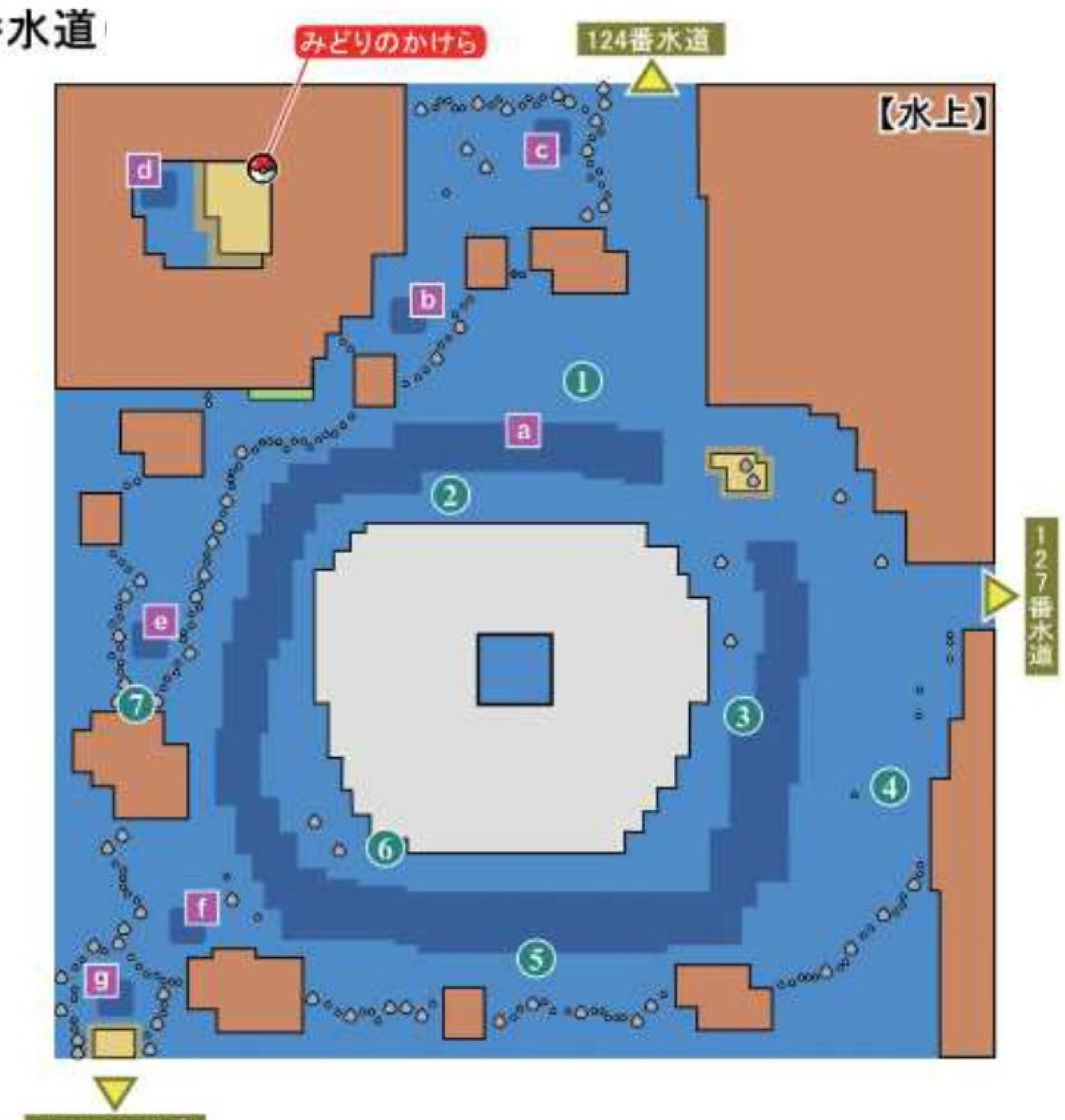


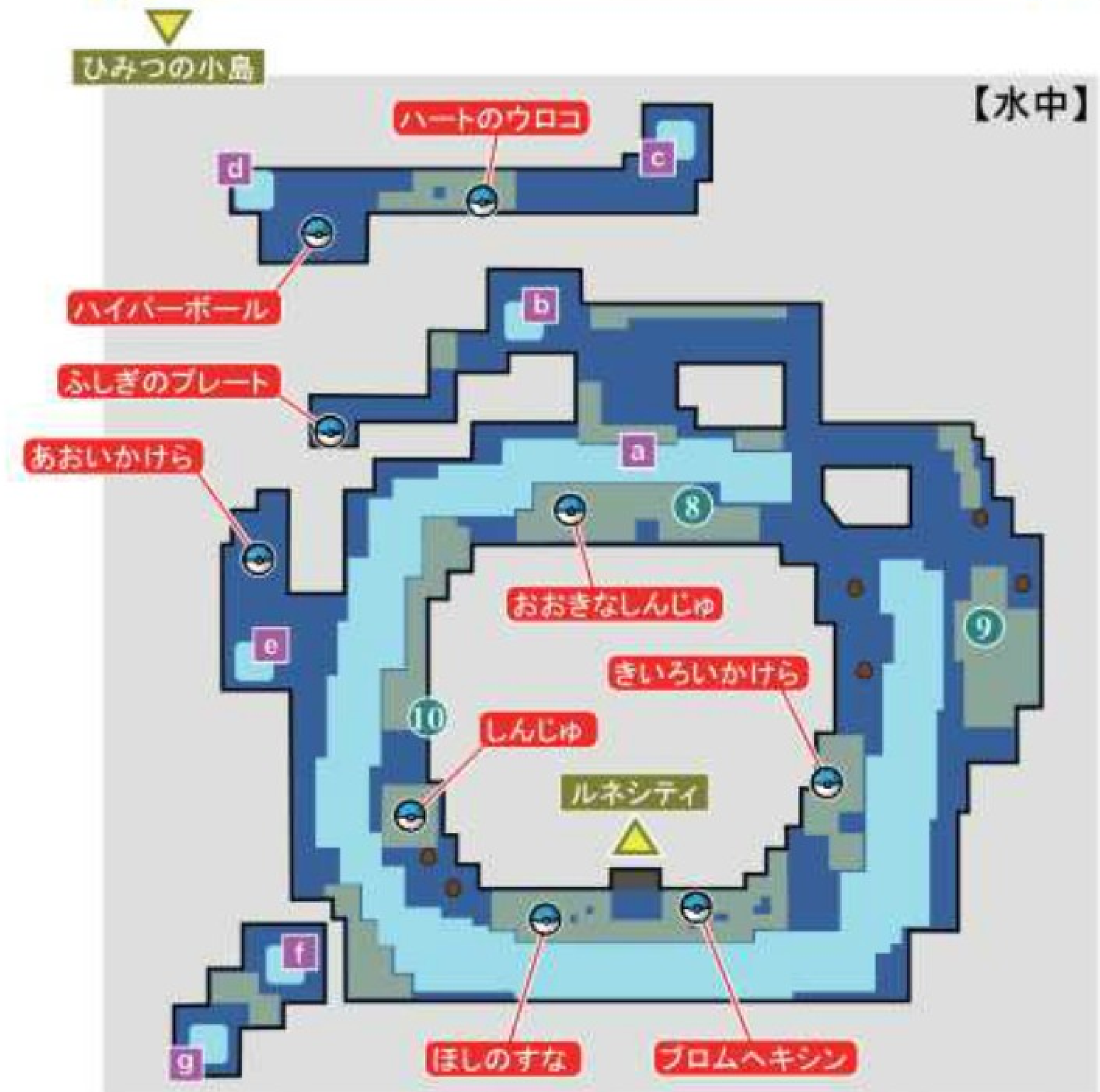
### 海底洞窟



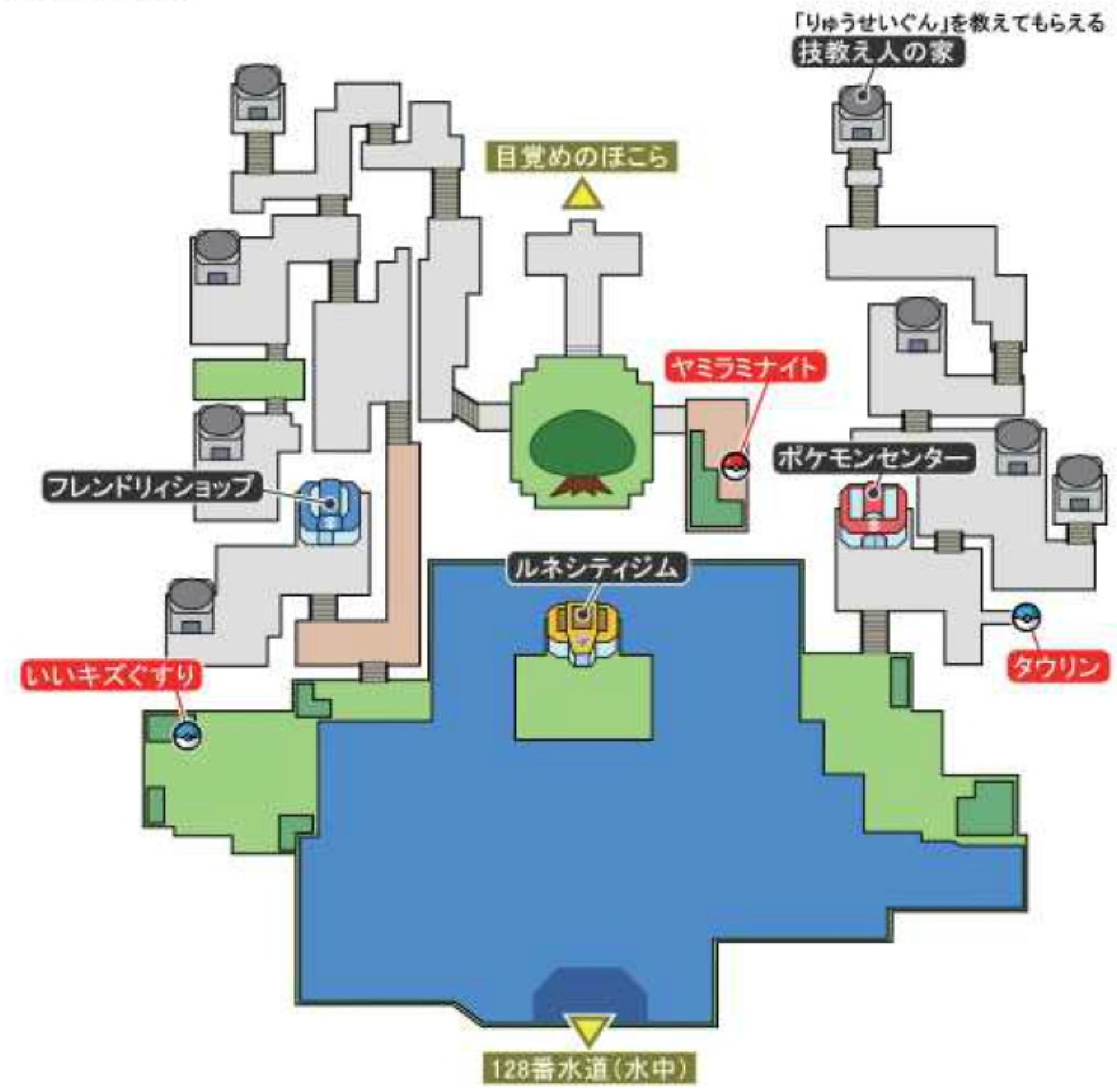
洞窟里面有反派的杂兵，利用各种秘传技能往里走，这里的迷宫路线有些绕，请参考对应的地图。在洞窟最深处，会跟反派首领对战，等级在 41 左右，他们都会使出各自的 MEGA 进化。剧情之后遇到大吾，从 128 番水道冲浪向北经过 127 番水道，再向西来到 126 番水道，在中央的巨大岛屿南边使用潜水，进入琉璃市。由于天气突变，这时水系和火系的技能会被相应克制，变成无效。

**126番水道**




**ルネシティ**




【觉醒祠堂】浮上来之后向西北进发，上楼梯对话，在觉醒祠堂前触发剧情后进入祠堂。觉醒祠堂就是封面精灵古拉顿和海皇牙的所在之处，他们的等级为 45，必须打倒或者捕捉。直接打倒的话可以在入殿堂后再回来捕捉。战斗结束后，回到琉璃市，跟反派首领和大吾分别对话。

大吾赠送的无限笛子能够用来召唤水都兄妹飞天。每日会随机出现幻之场所，在里面可以拿到道具、遇到珍稀精灵，满足条件还会遇到准神兽，接触天空中的黑影则会遭遇神兽。

觉醒祠堂的剧情之后，丰缘地区就会出现全国图鉴的精灵，可以回到未白镇找博士升级图鉴。同时，丰缘地区各地还会出现新的 MEGA 石。顺带一提，能够捡到 MEGA 石的具体位置请参照地图中带有“**－ナイト**”后缀的道具。

【琉璃市】琉璃市道馆以水系为主，准备好电系和草系等精灵的队伍，在琉璃市冲浪来到水上的道馆。道馆的地板是冰面，当整个地板都有裂痕的时候就会出现阶梯，但是在同一个位置踩下两次的话会回到最初的位置。

这里的训练师的队伍平均等级为 42；馆主的平均等级为 44，会使用两次超级伤药，冰水属性的**トドグラ**－和地水属性的**ナマズン**出场后要注意换下自己的草系和电系精灵以免被克制了，另外被**アズマオウ**的技能**つのドリル**打中有可能会一击必杀。道馆战后拿到秘传 05“攀瀑”，可以爬上瀑布，所有等级的精灵都会接受指挥。

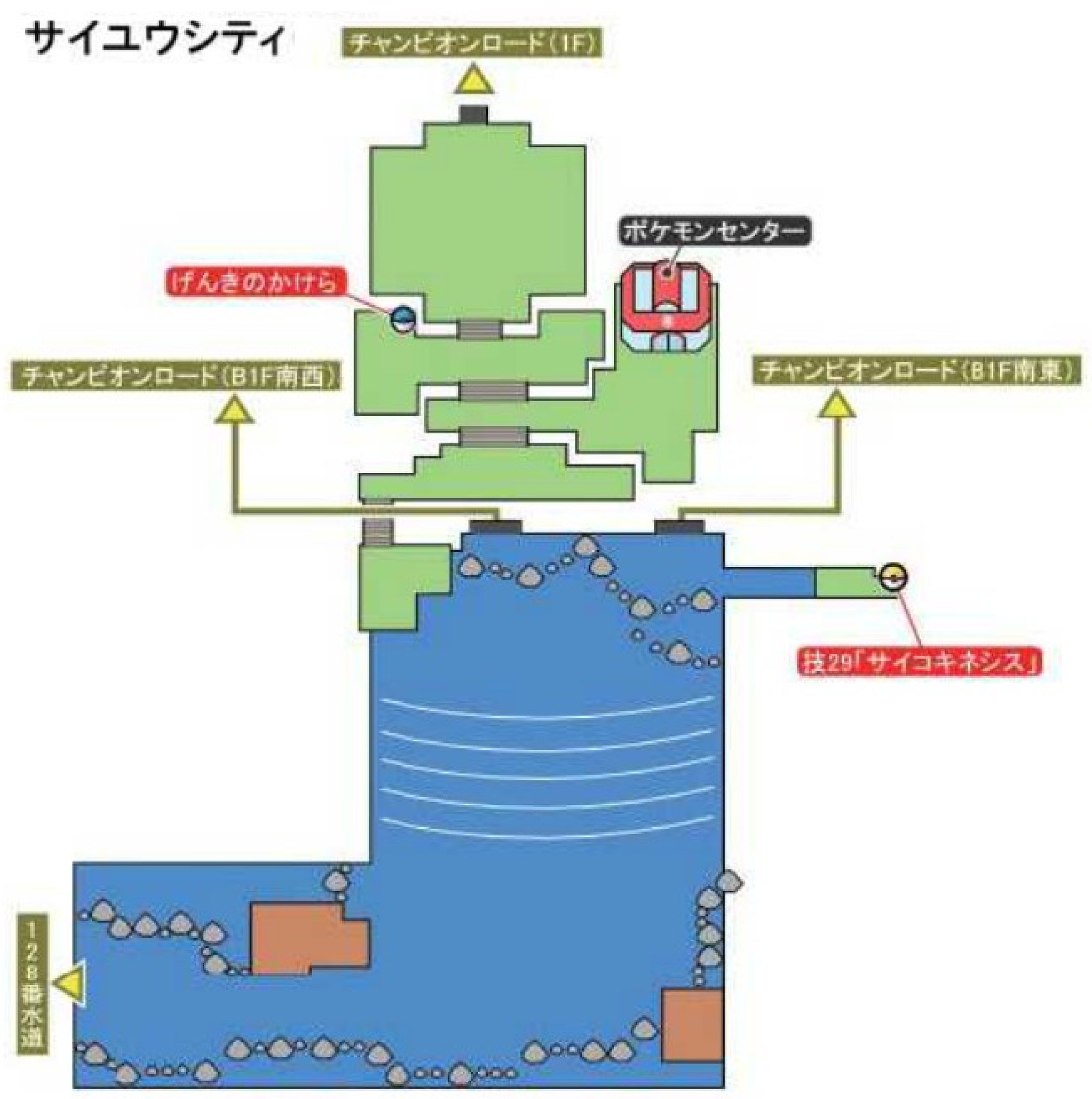
离开琉璃市后，在 128 番水道往东就能来到精灵联盟的所在地，彩幽市。如果要去暮水镇（**キナギタウン**），请参考攻略后的地图补充部分。

## ◆精灵联盟◆

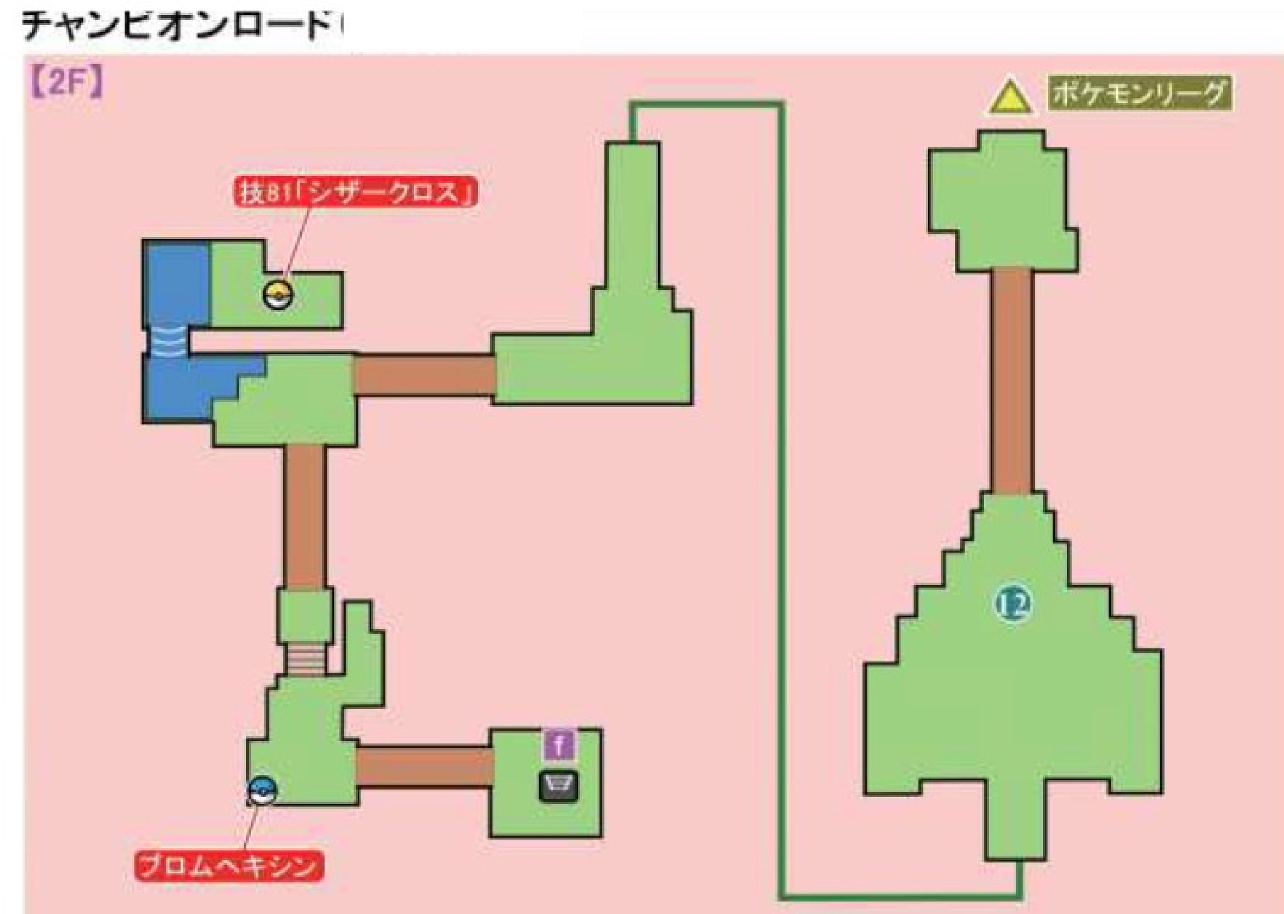
【彩幽市】彩幽市只有精灵中心，请到其他城镇准备好回复的道具。带着有攀瀑的精灵来到彩幽市的精灵中心，之后的冠军之路必须冲浪、怪力，全部探索的话还要攀瀑，最好把闪光也带上。

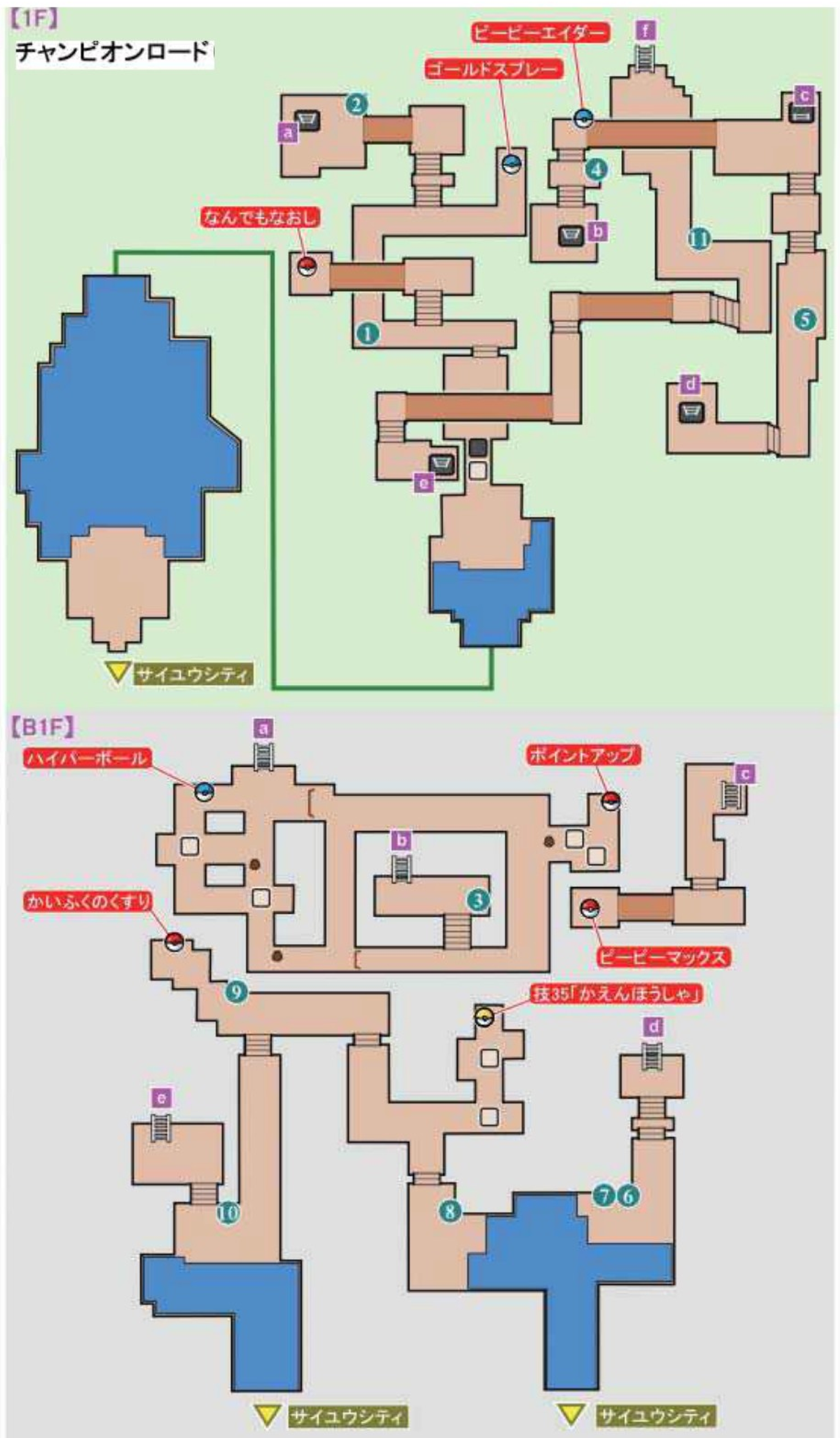
【冠军之路】在洞窟的 2F 出口前会遇到小光，平均等级为 46，这次他也有了 MEGA 进化，而且队伍颇为强力，甚至还有各种异常状态手段。队伍中可以有强化了特攻的电系、携带了解毒或者解麻痹的火系精灵，有格斗系技能的精灵，以及至少要有飞行 / 妖精 / 鬼系技能精灵的队伍。另外万能药（**なんでもなおし**）最好也准备一些。

**サイユウシティ**




**チャンピオンロード**






【精灵联盟】四天王和冠军队伍的平均等级一个比一个高，建议在57级左右再来挑战，而且必须一鼓作气打完，除了事先准备好队伍和道具，在每一战之间也要做好恢复。如果不小心战败，也可以继续挑战，而且等级经验和赏金都会保留下来。由于防御较高的精灵在这里出现的频率较大，建议侧重选择强化了特殊攻击的队伍来挑战。另外，四天王和冠军都会使用2次回复道具，下面不再赘述。

【恶系天王】弱点为格斗、虫、妖精，其中虫系可以大派用场。**グラエナ**的混乱、**アブソル**较高的急所命中率需要注意一下。

【鬼系天王】鬼系弱点为鬼、恶。这个队伍有各种异常状态比较烦人，准备好万能药。中了异常状态最好考虑解除或者换下场。**ヨノワ－ル**有火、冰、雷的技能，以及针对异常状态提升攻击的技能。对恶鬼的**ヤミラミ**时，普通、格斗、超能无效，只有妖精能打弱点，而且最好用特殊攻击高的来打。

【冰系天王】弱点是火、格斗。改变天气时冰系之外的精灵都会受伤，而且对方的吹雪技能会打得很痛，需要小心。首发的**オニゴ－リ**会制造光壁，期间可以用物理攻击。有火和恶系在队伍的话，对付**ユキメノコ**应该不成问题。至于**トドゼルガ**，可以用电系和格斗系来迅速解决，避免被绝对零度必杀的意外。

【龙系天王】弱点有冰、龙、妖精，建议带上冰系技能**れいとうビ－ム**。另外，岩石系对付**チルタリス**、**ボ－マンダ**也有不错的效果。**チルタリス**可以用特殊攻击对付，但也要小心被它降低特攻。**フライゴン**有两只，雄性的是物理型，雌性的是特殊型。**キングドラ**只有龙、妖精是弱点，被它用了**あくび**的话最好换下场。飞龙的**ボ－マンダ**攻击非常高，鉴于它的特性会降低我方攻击，建议用特殊攻击来解决。

【冠军大吾】主要是岩石、钢系，而水系是这个队伍多数的弱点。**エア－ムド**可用电、火的特殊攻击对付，由于特性，它不会一击被秒，所以各种持续伤害也显得比较恼人。**ユレイドル**弱点有格斗、虫、钢、冰，但是防御特防都较高，不妨尝试麻痹和猛毒。**ボスゴドラ**防御奇高，最好用水系特殊攻击对付，但是因为特性，也不能被秒。**ネンド－ル**会为队友提供防护，但它的弱点很多，虫、鬼、水、草、冰、恶都足以秒掉。**ア－マルド**攻击力很高，以水系特殊攻击应付。最后的MEGA**メタグロス**弱点是地面、火、恶，可以用特殊攻击解决，但是速度和攻击力都很强，需要重点应对。

## Delta之章

结局之后再进入游戏，会从未白镇开始二周目的原创剧情Delta之章。出家门时会见到新角色**ヒガナ**，然后回到自家再出来（这里会影响三周目的主角精灵）。接着前往101番道路发生剧情，重温冒险开端的惊喜。

去邻居家找劲敌对话完毕，来到橙华市，在道馆左边的小光家发生剧情，打败反派干部。之后前往卡那兹市，在德文会社和大吾及社长对话，需要到石之洞窟执行任务。

在石之洞窟会跟**ヒガナ**对战，弱点是冰、龙、妖精，之后前往绿岭市，进入宇宙中心，和1F右边楼梯前的NPC对话，上2F对话后**ヒガナ**出现。对话完毕，带着攀瀑和冲浪的精灵，来到流星瀑布，爬上瀑布进入洞窟，剧情后回到卡那兹市。

在德文会社触发3连战，剧情后前往绿岭市，在东边触发事件，进入宇宙中心1F再次对战，在2F跟大吾一起对付反派干部，这次对方会用MEGA进化。战斗后前往熔岩团/海洋团的基地。

在基地一路打到首领的房间，拿到它们的精灵对应的MEGA石，之后返回绿岭市。在宇宙中心2F找到大吾，前往琉璃市。在琉璃市北边的大树下找到**ミクリ**对话，接着到131番水道（第一次可以经由128、129、130番水道进入），在北侧的小岛上岸，和**ミクリ**对话后触发战斗，他的队伍主要还是水系。胜利后就能进入天空之柱了，经过一段剧情后，我们会遇到70级的**レックウザ**，这里必须将其捕获。**ヒガナ**教会**レックウザ**新的技能，接着就要跟她对战，这里可以使用MEGA进化。最后主角乘坐**レックウザ**飞上宇宙，和80级的**デオキシス**战斗。这里一连串的战斗之间没有记录点，万一打死的话，要在入殿堂后**デオキシス**才会复活。

## 通关要素

在Delta之章后，又有新的要素开放。在自家跟母亲对话，拿到水都兄妹的另一块MEGA石之后，出门来到101番道路，收获伊修地区的主角精灵。（需要在Delta之章开篇曾经回过自家）

联络船破浪号来到了凯那市/水静市，乘船就能前往战斗名胜区，个体值判断和其他后期设施都会在这里出现。下了船之后反派干部会赠送MEGA石，往栈桥向北走，可以从NPC处获得**バトルレコ－ダ－**（在紫堇市没有拿过的话）。

往东边沙滩走，可以见到熟悉的**ハンサム**，之后再次找到他，可以拿到MEGA石。

来到中央的**バトルハウス**，可以通过连战胜利获得BP，用来换取各种道具。

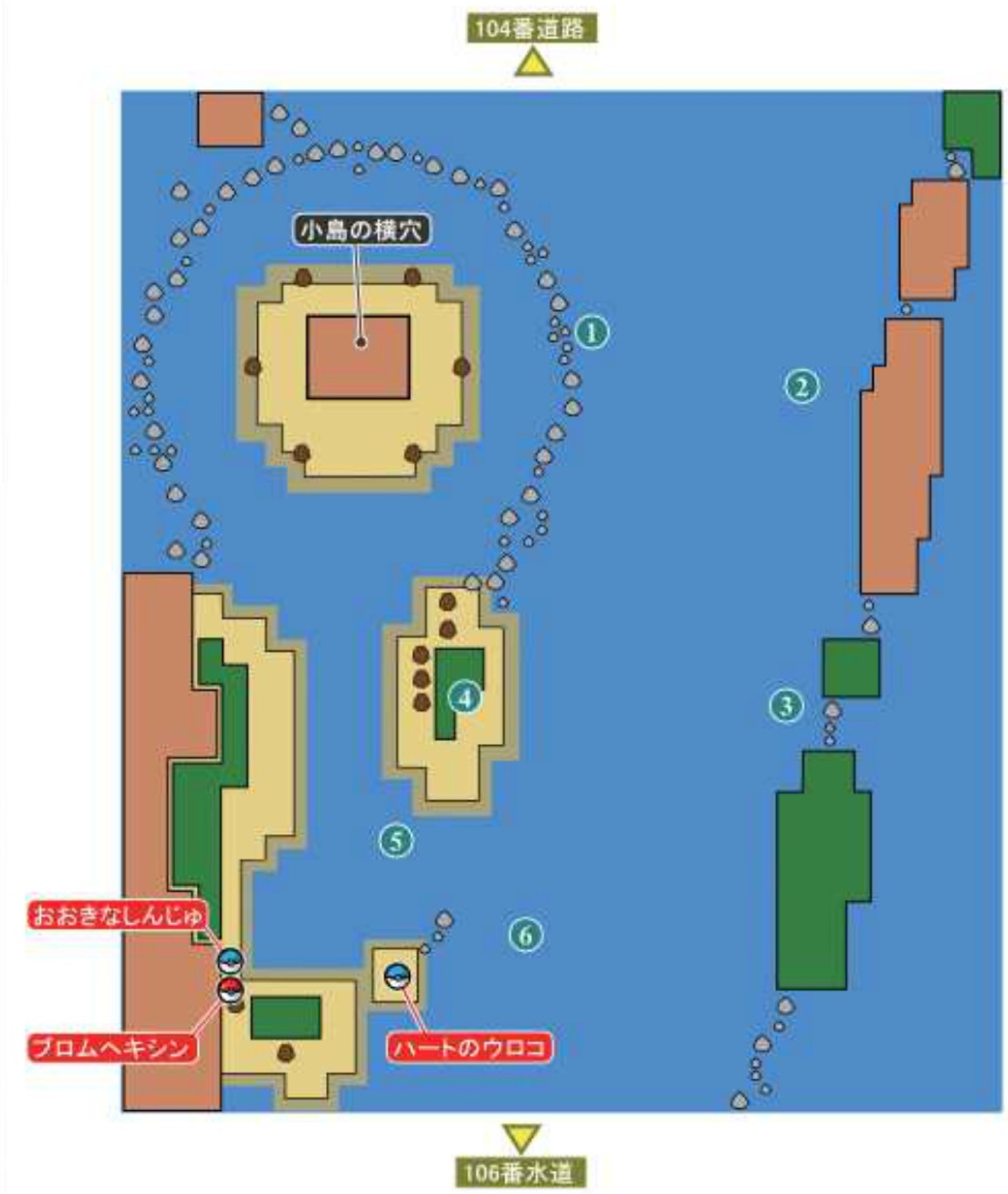
精灵联盟的四天王这时都会有MEGA进化，可以重新挑战，而且等级也都提升了20。

在四周目时，会拿到神奥地区的御三家，而主线流程也划下了句点。

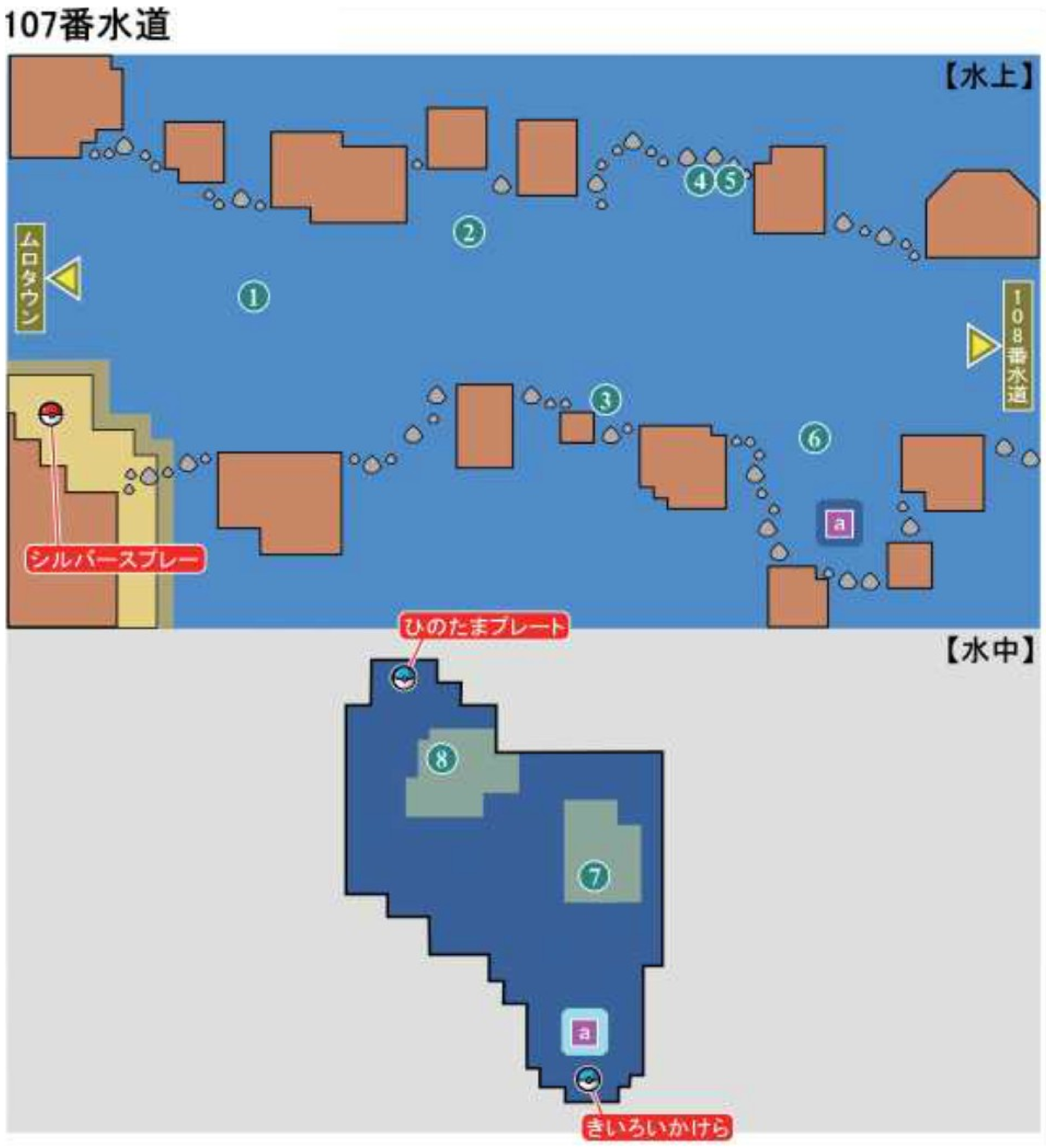
# 地图补完

在主线剧情路线之外，还有许多地方是可以探索的，这部分就把这些地图集中到一起，以便有需要的时候查看。

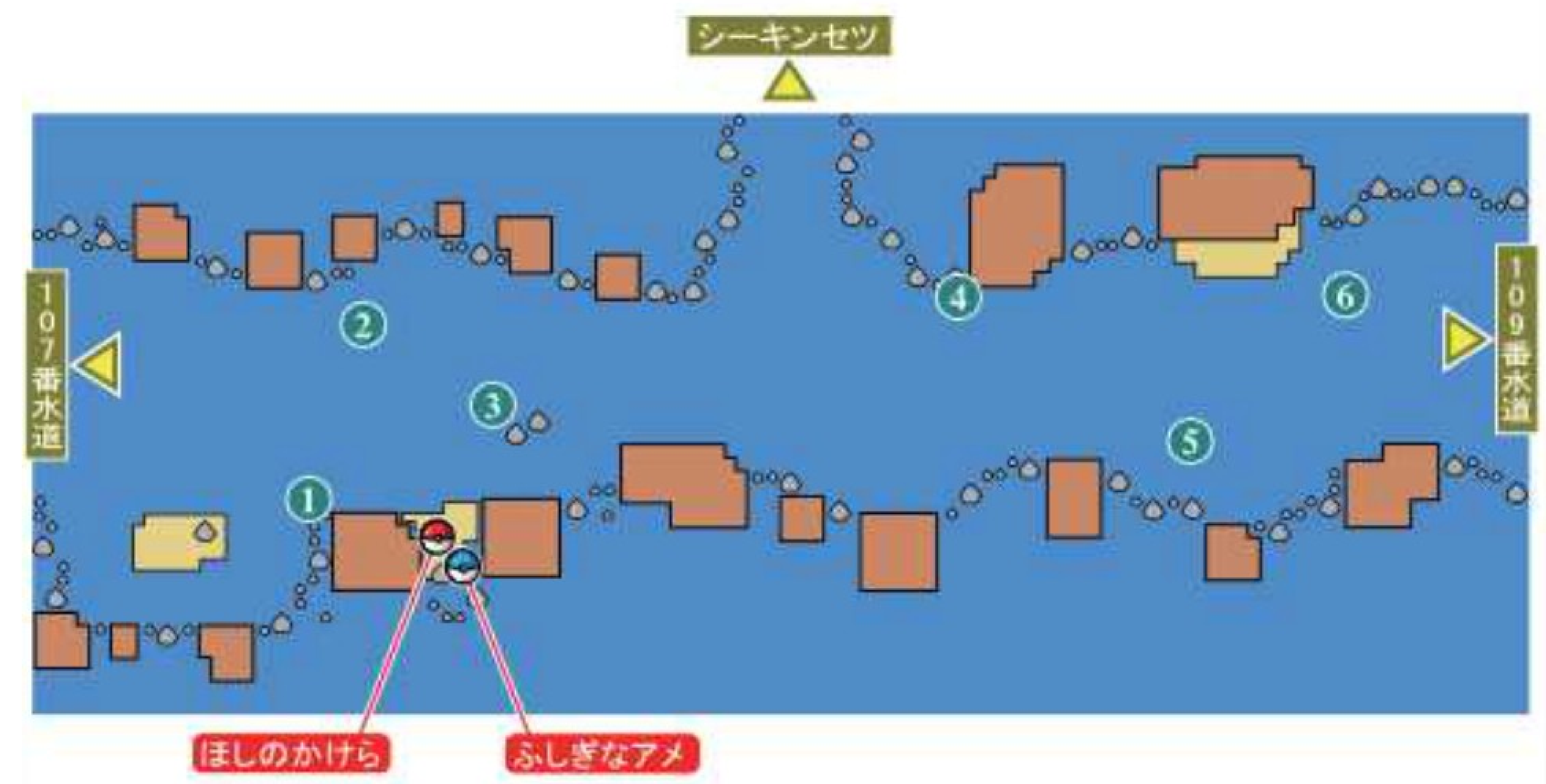
## 105番水道



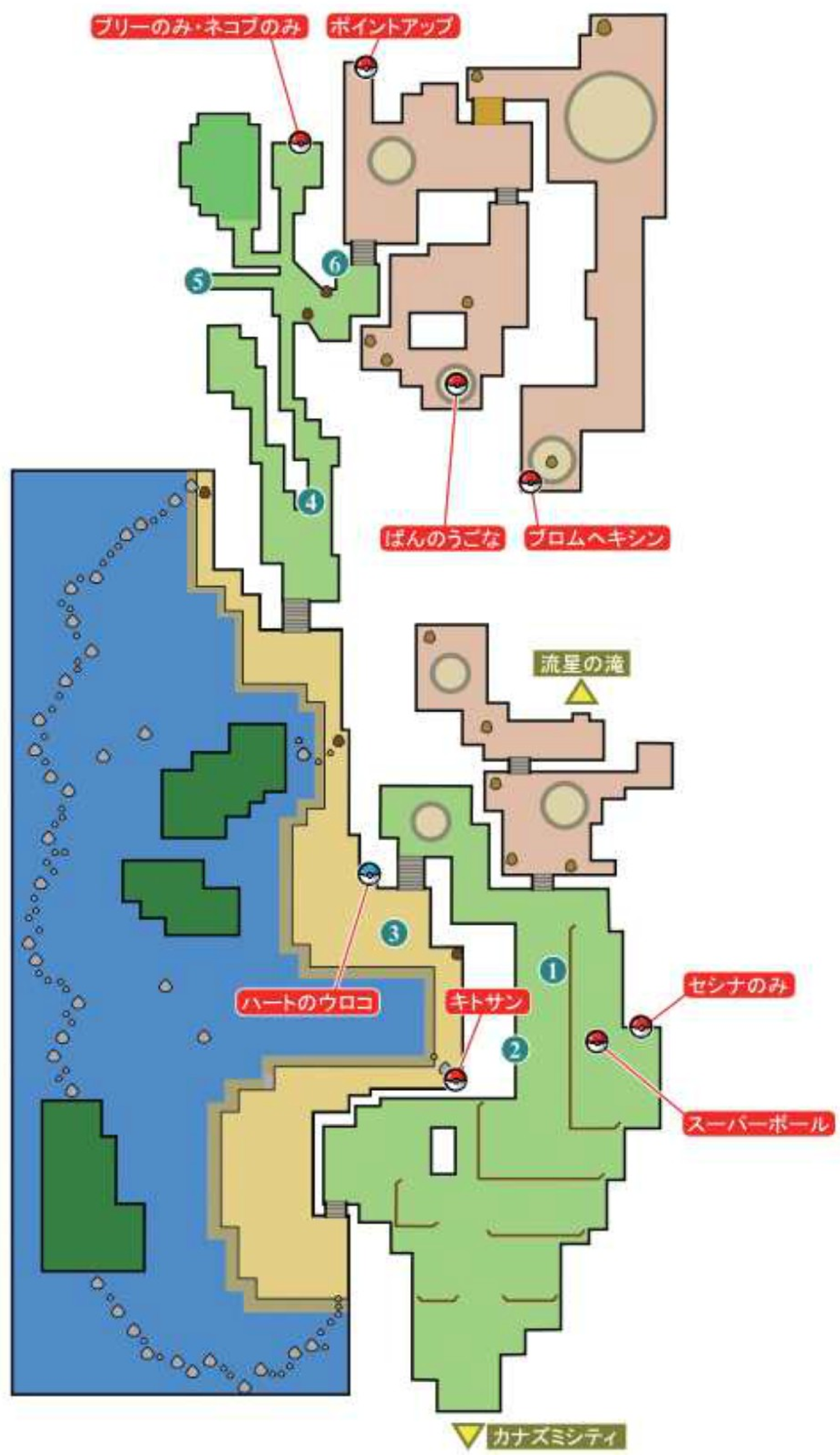

## 107番水道



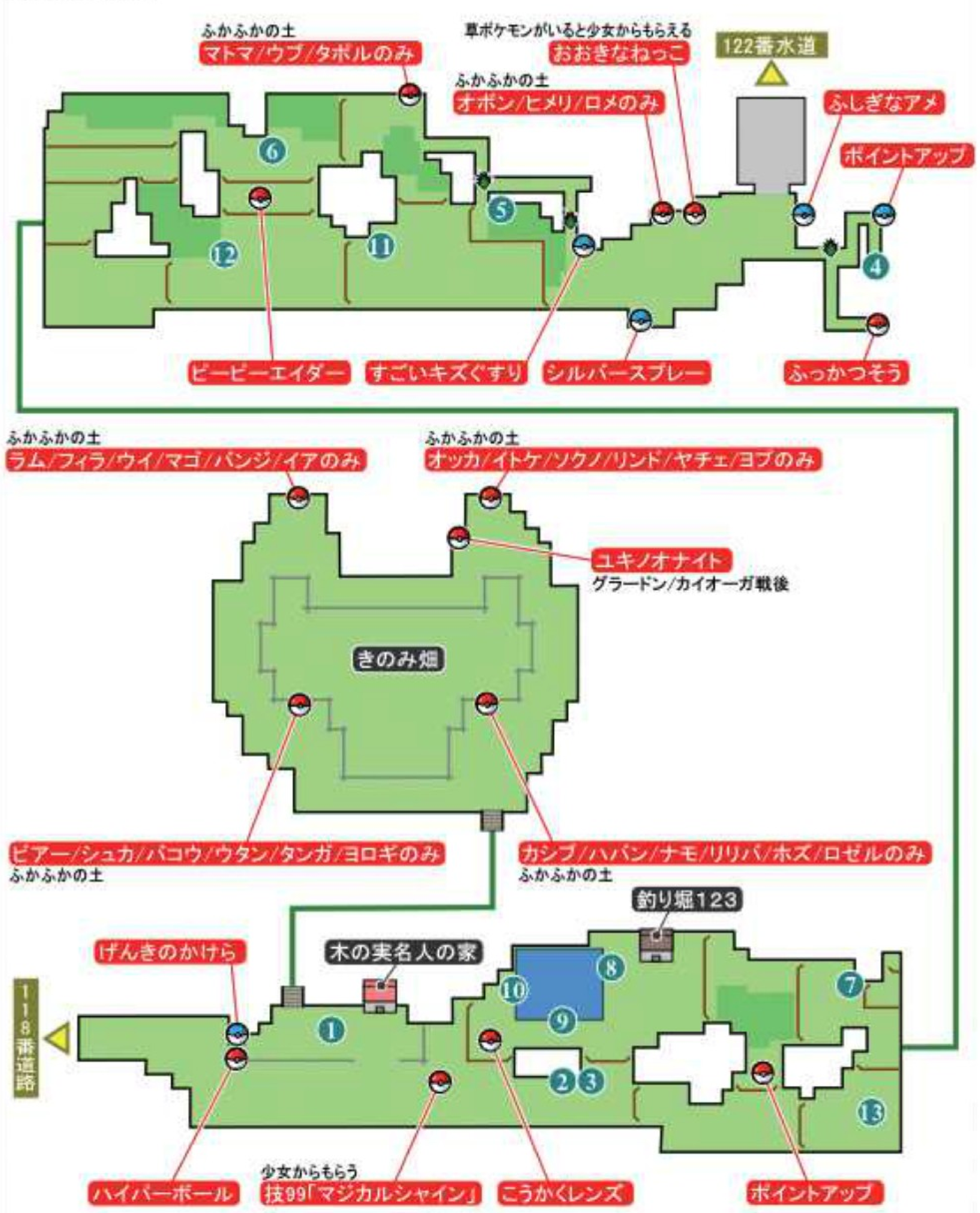

## 108番水道



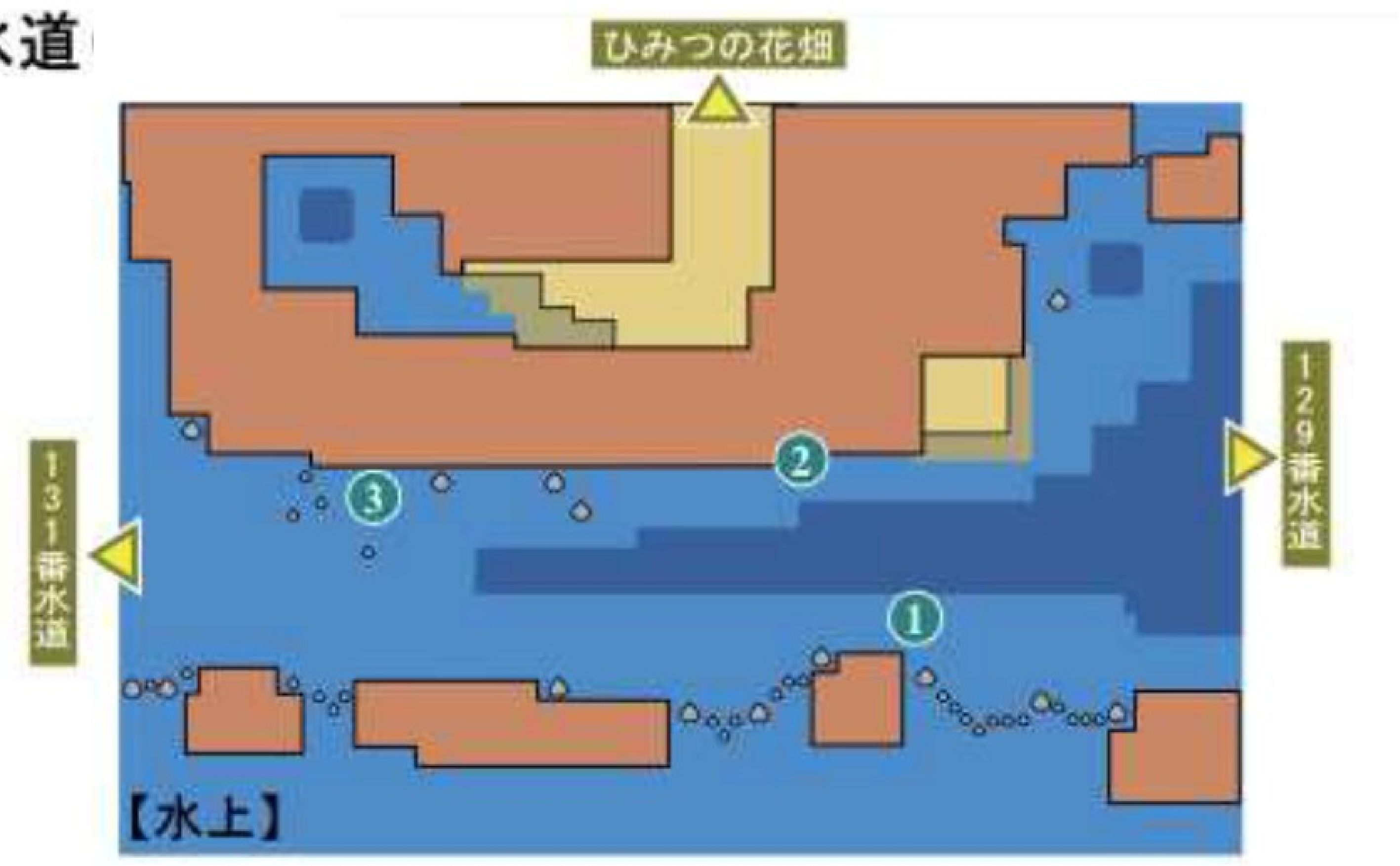

## 115番道路

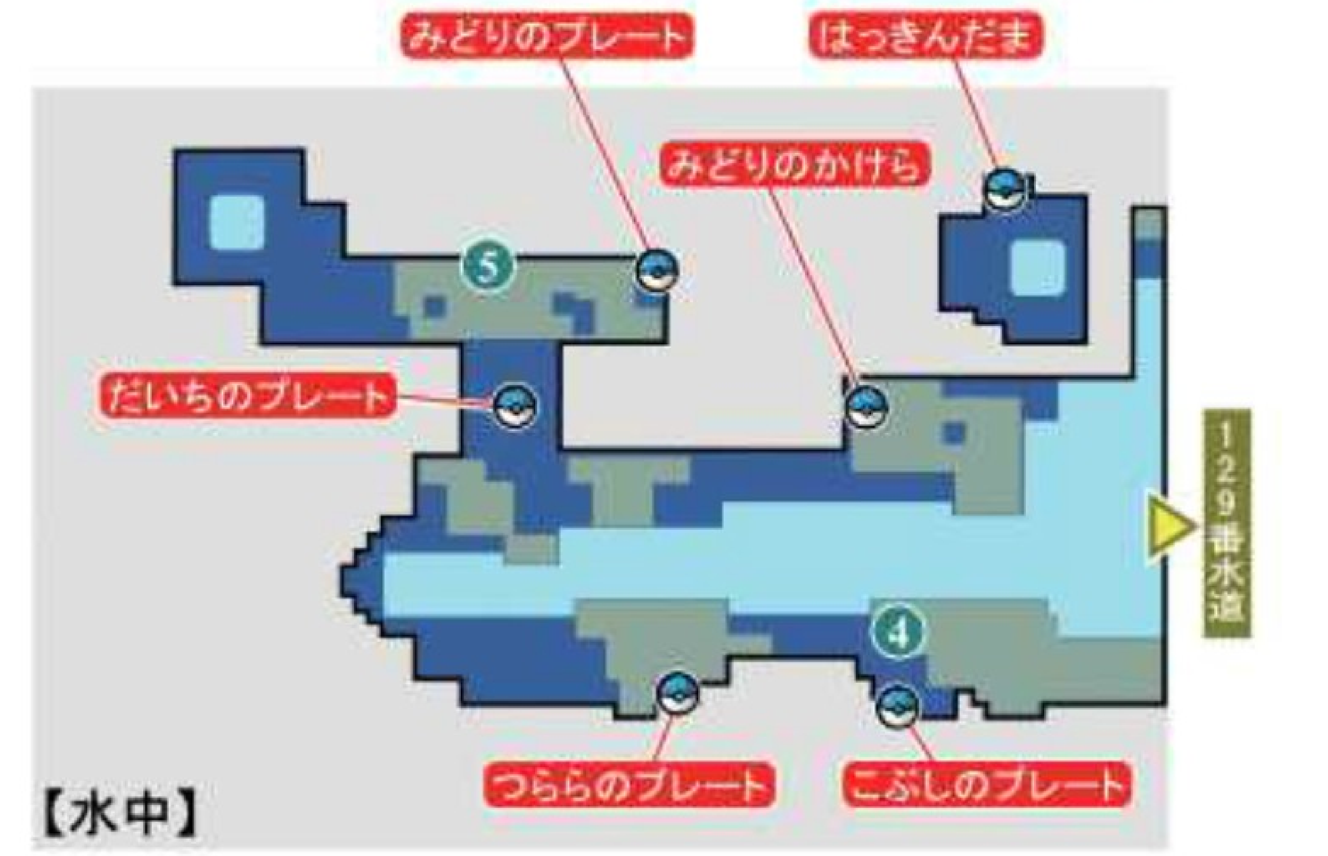


## 123番道路




## 130番水道

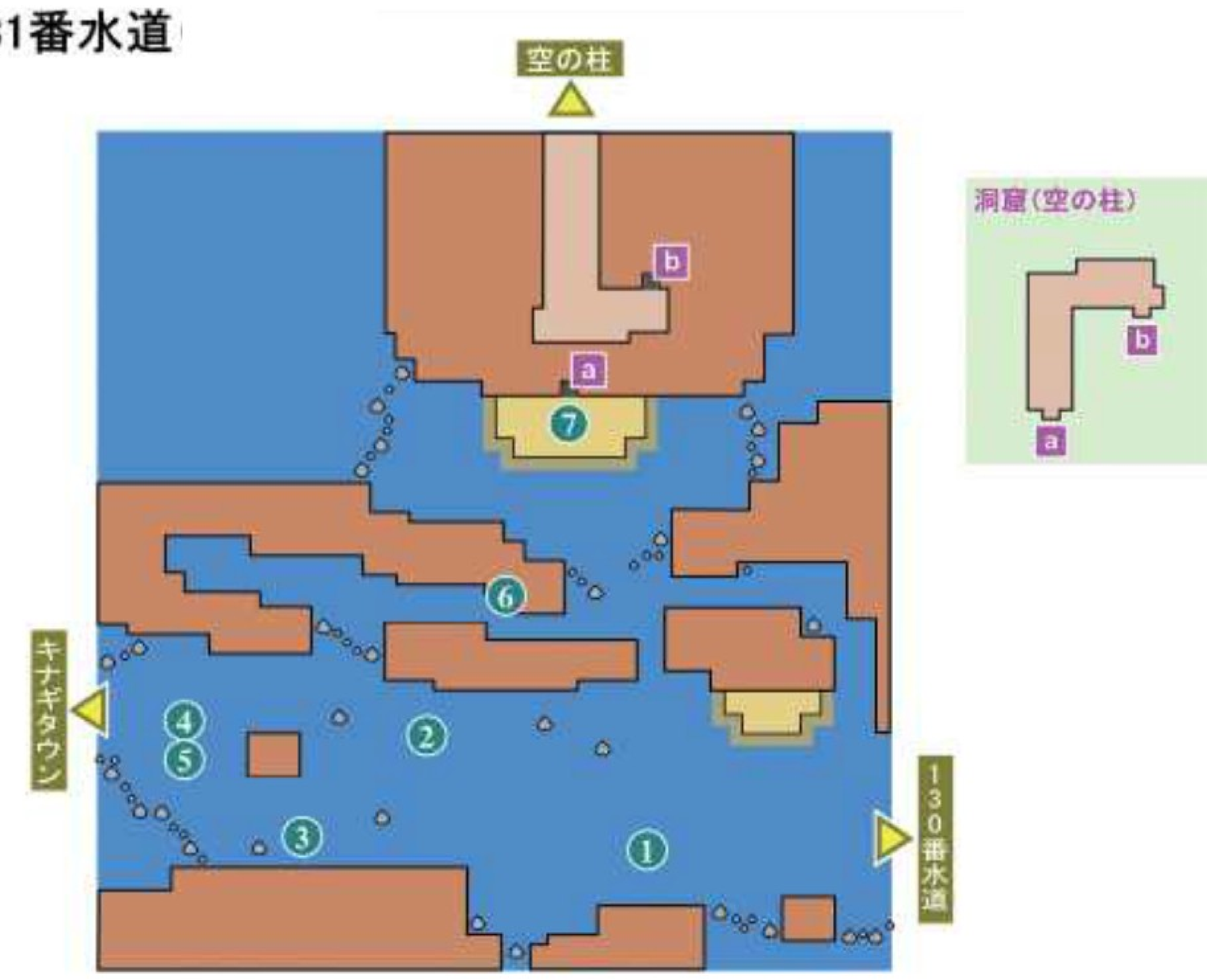


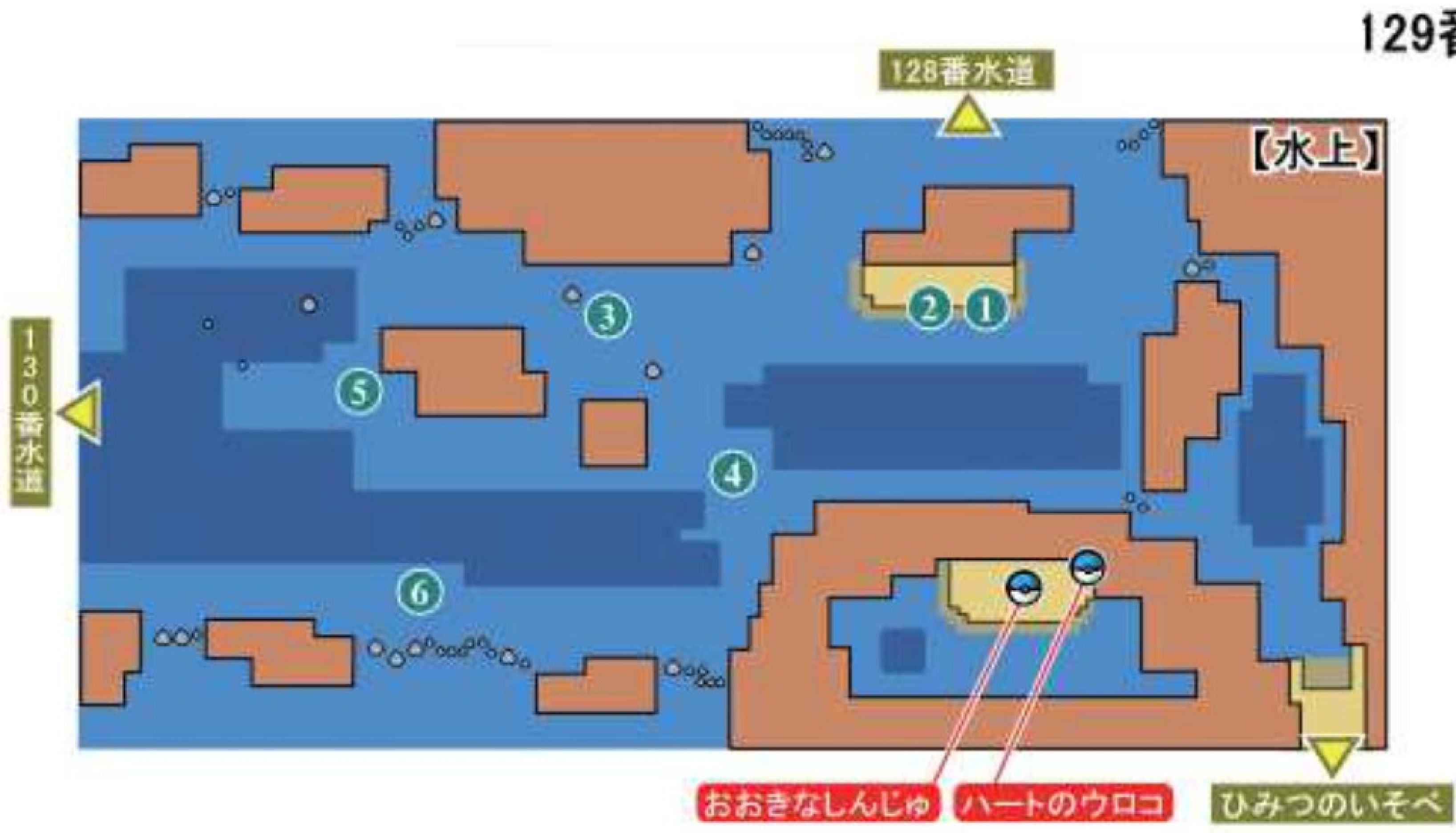

## 125番水道

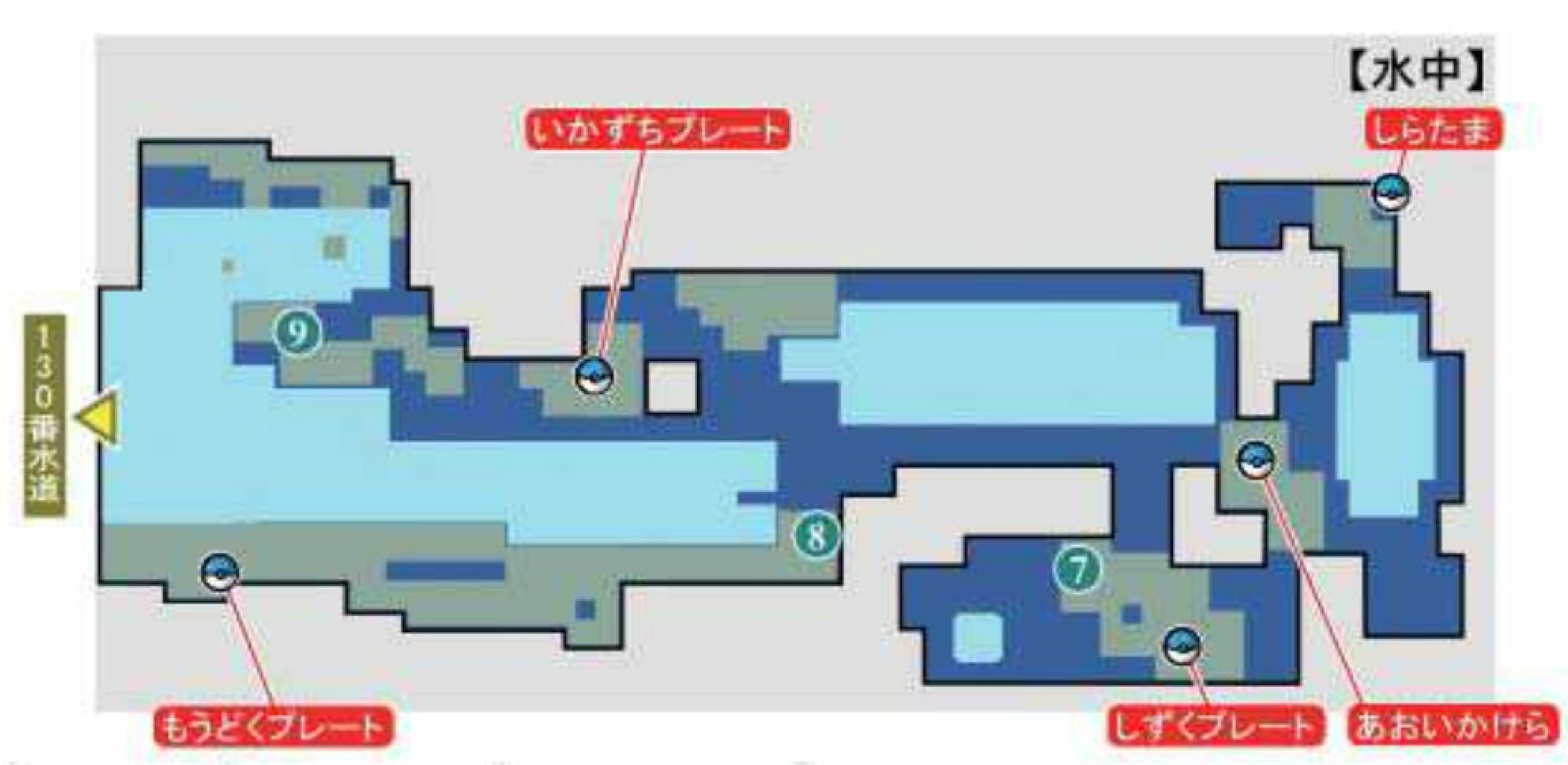



## 131番水道

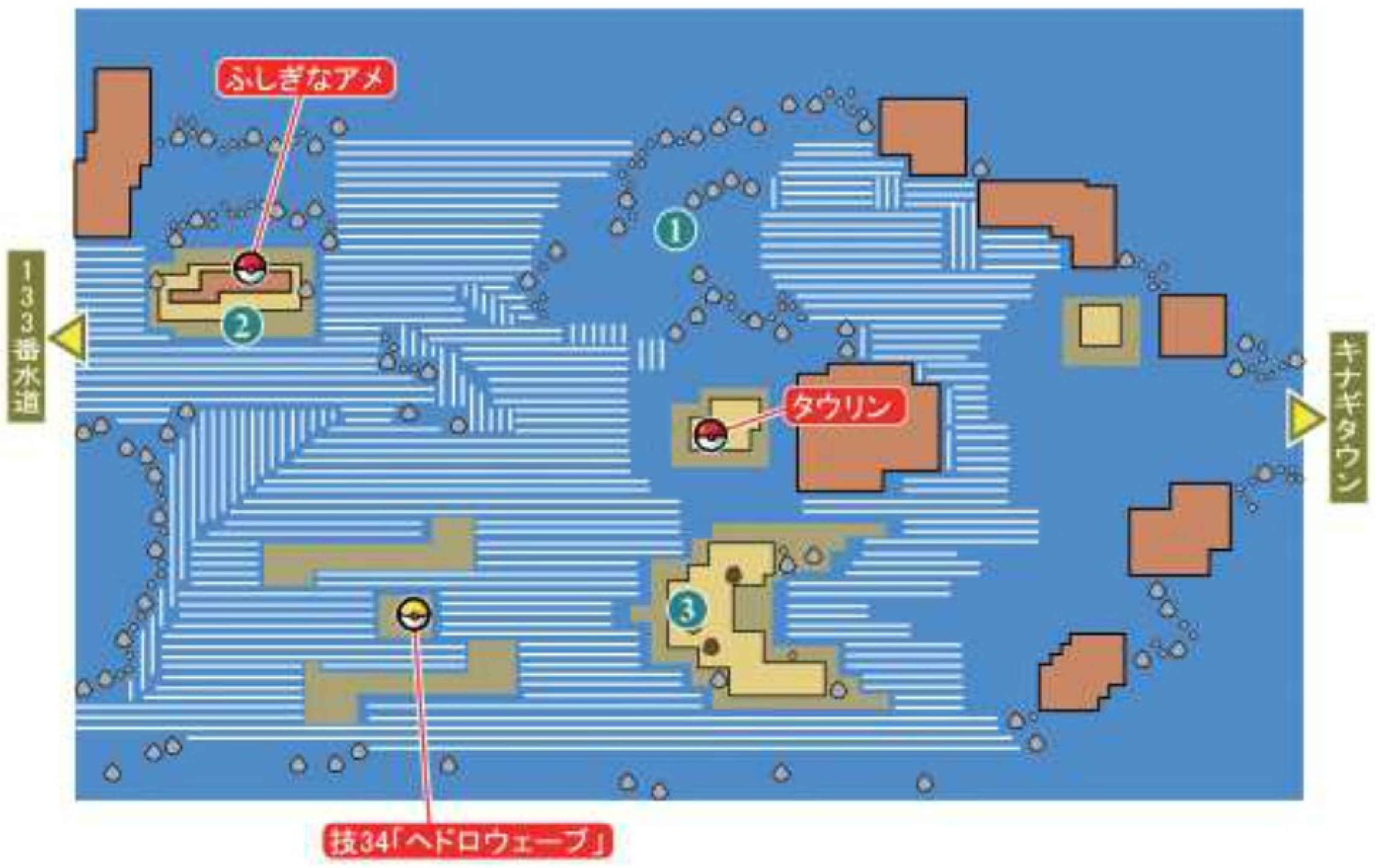



## 129番水道

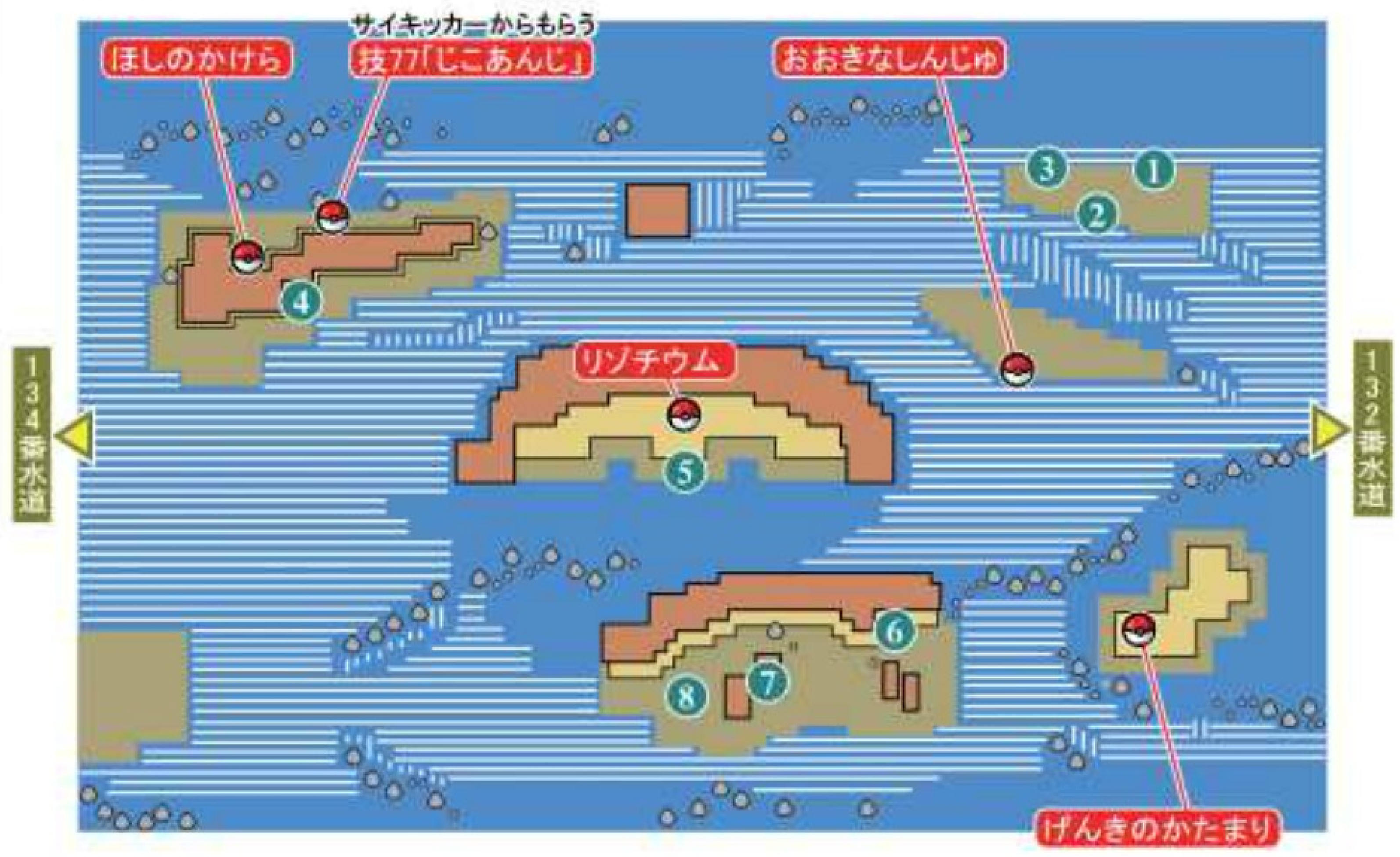


## 132番水道




## 133番水道



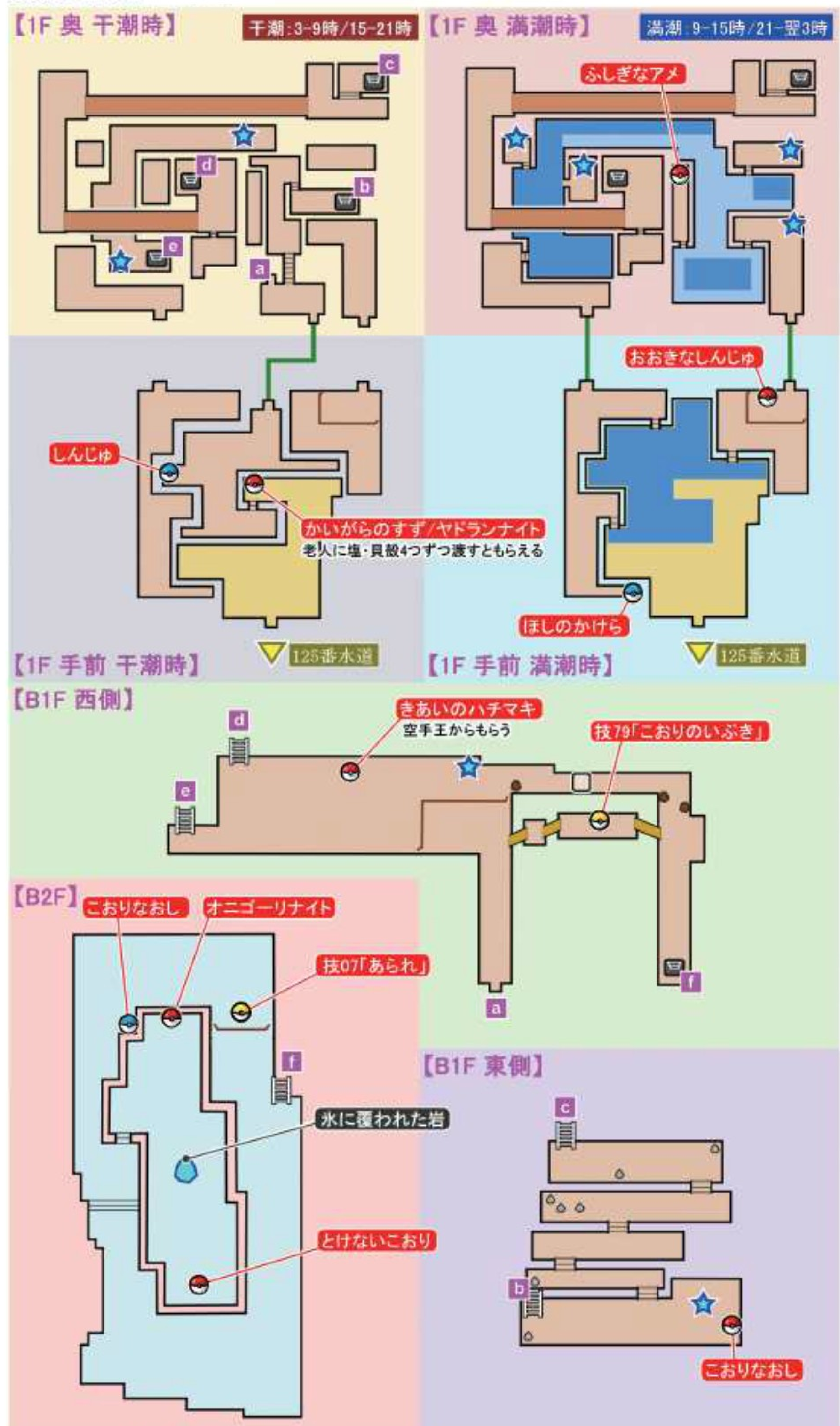

## 134番水道



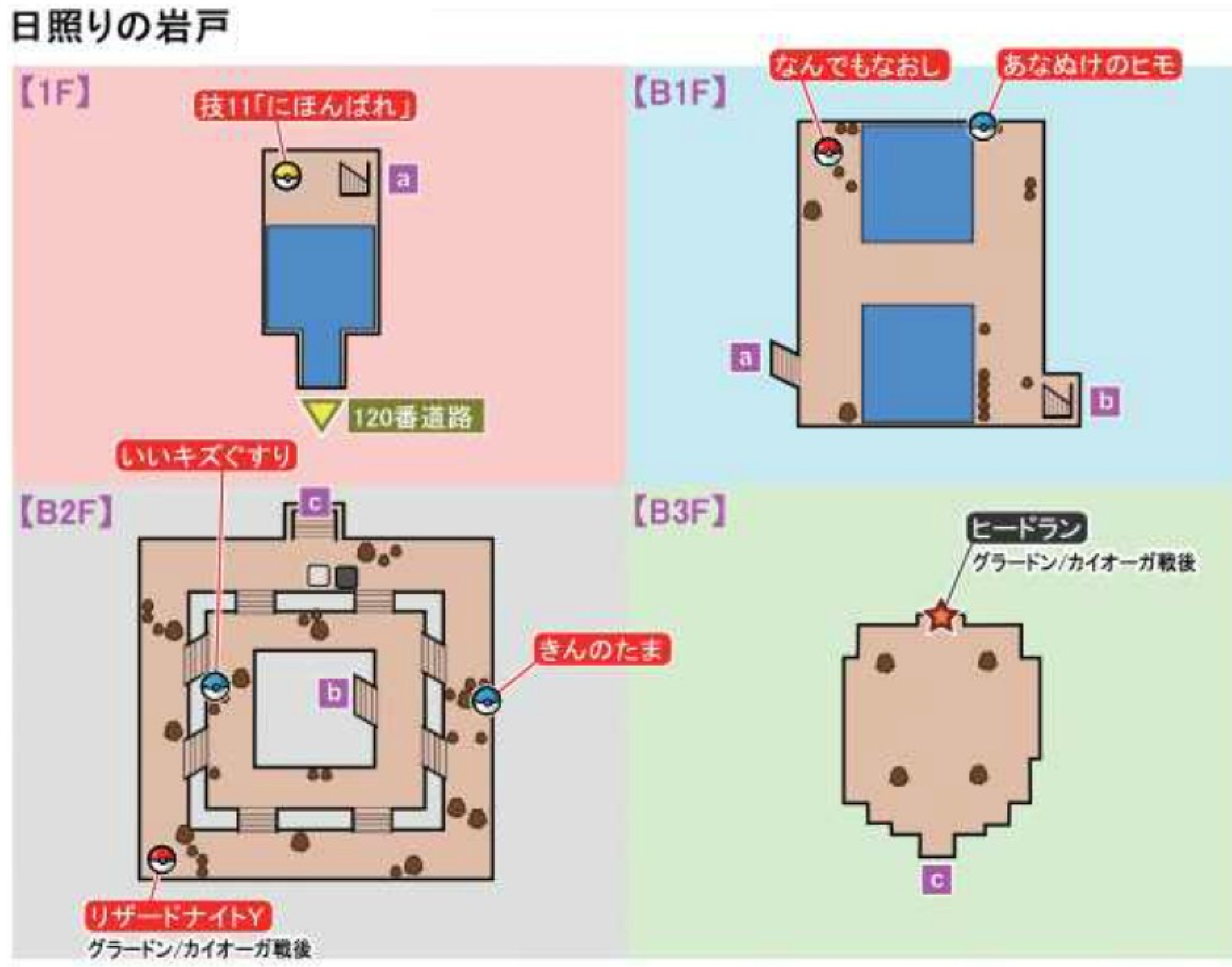




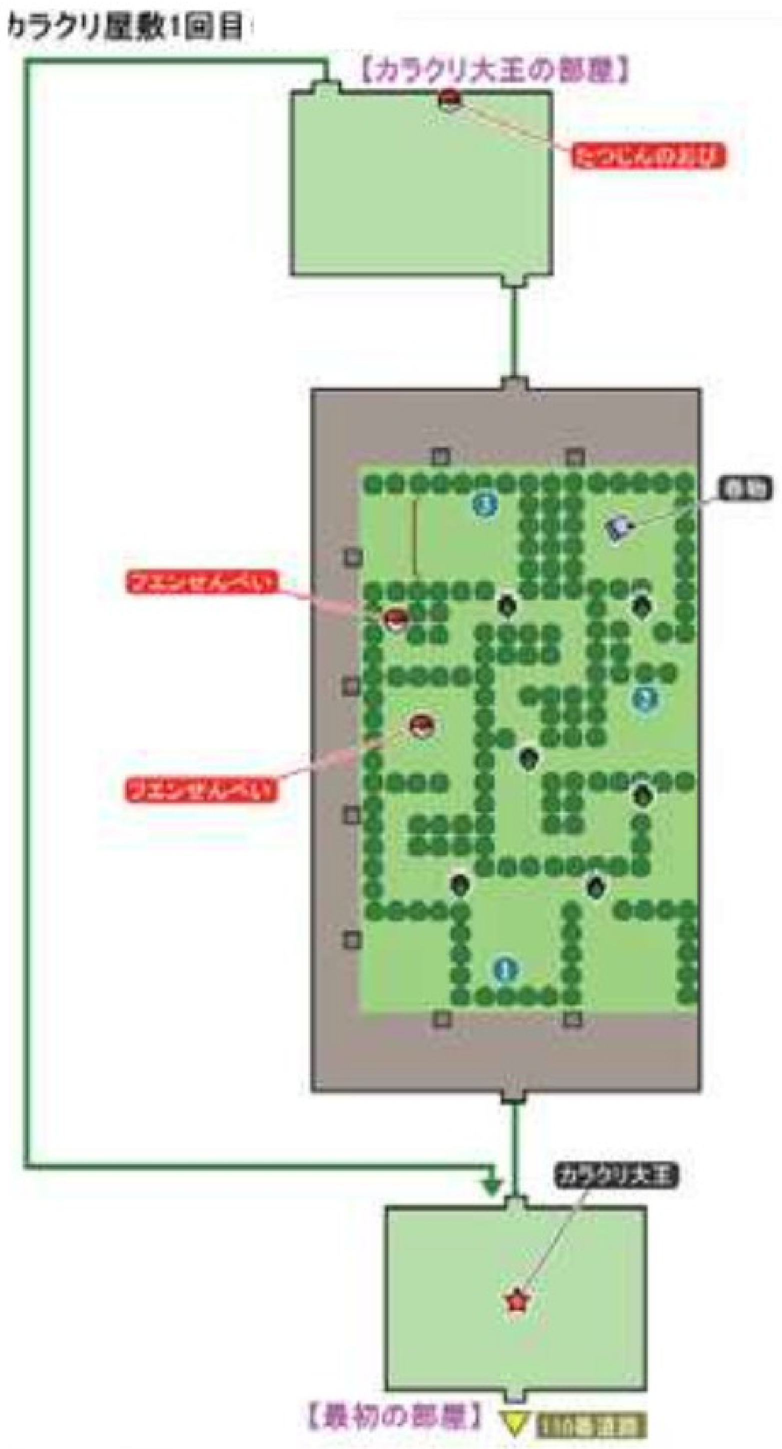
## 浅瀬の洞穴



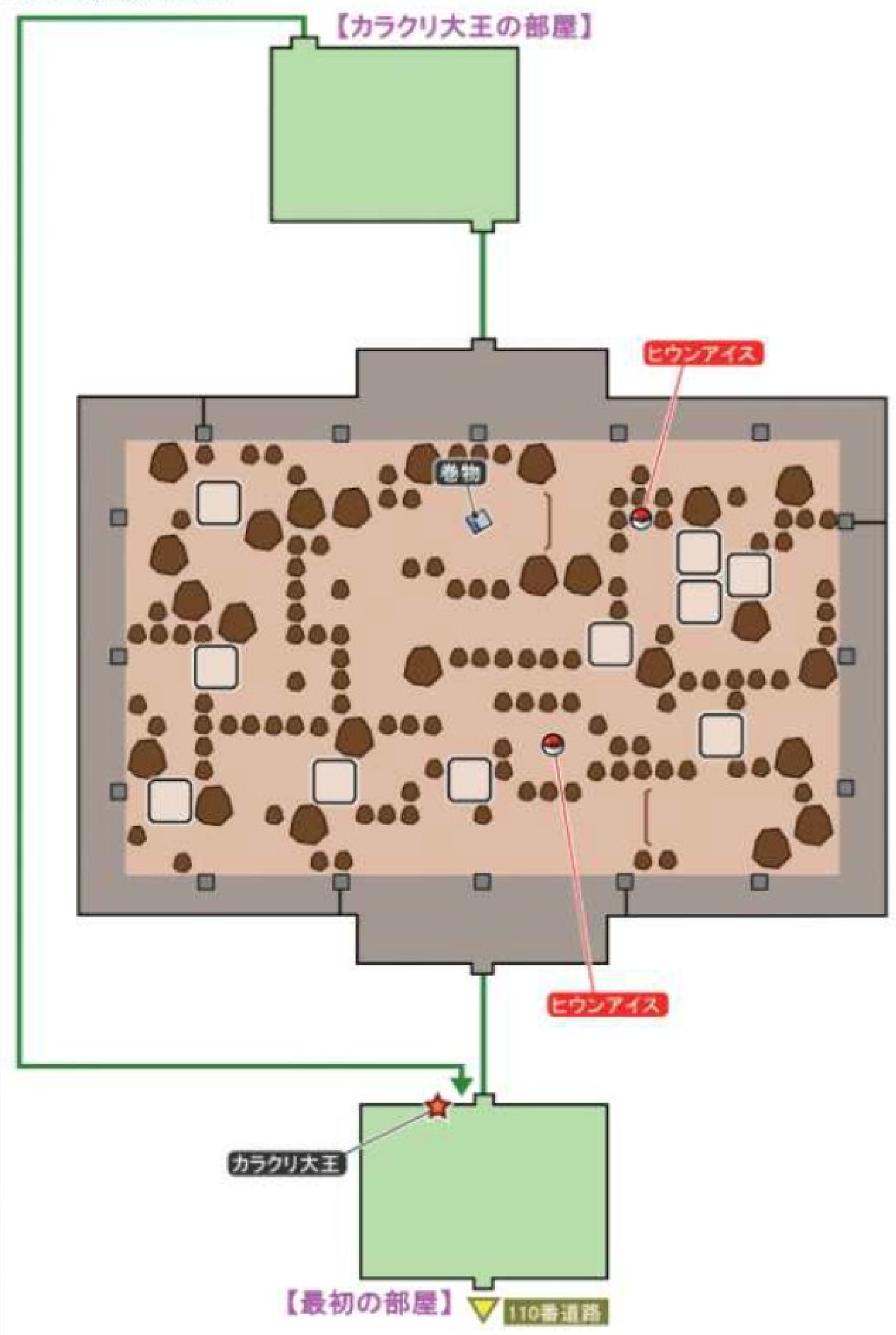

## 日照りの岩戸



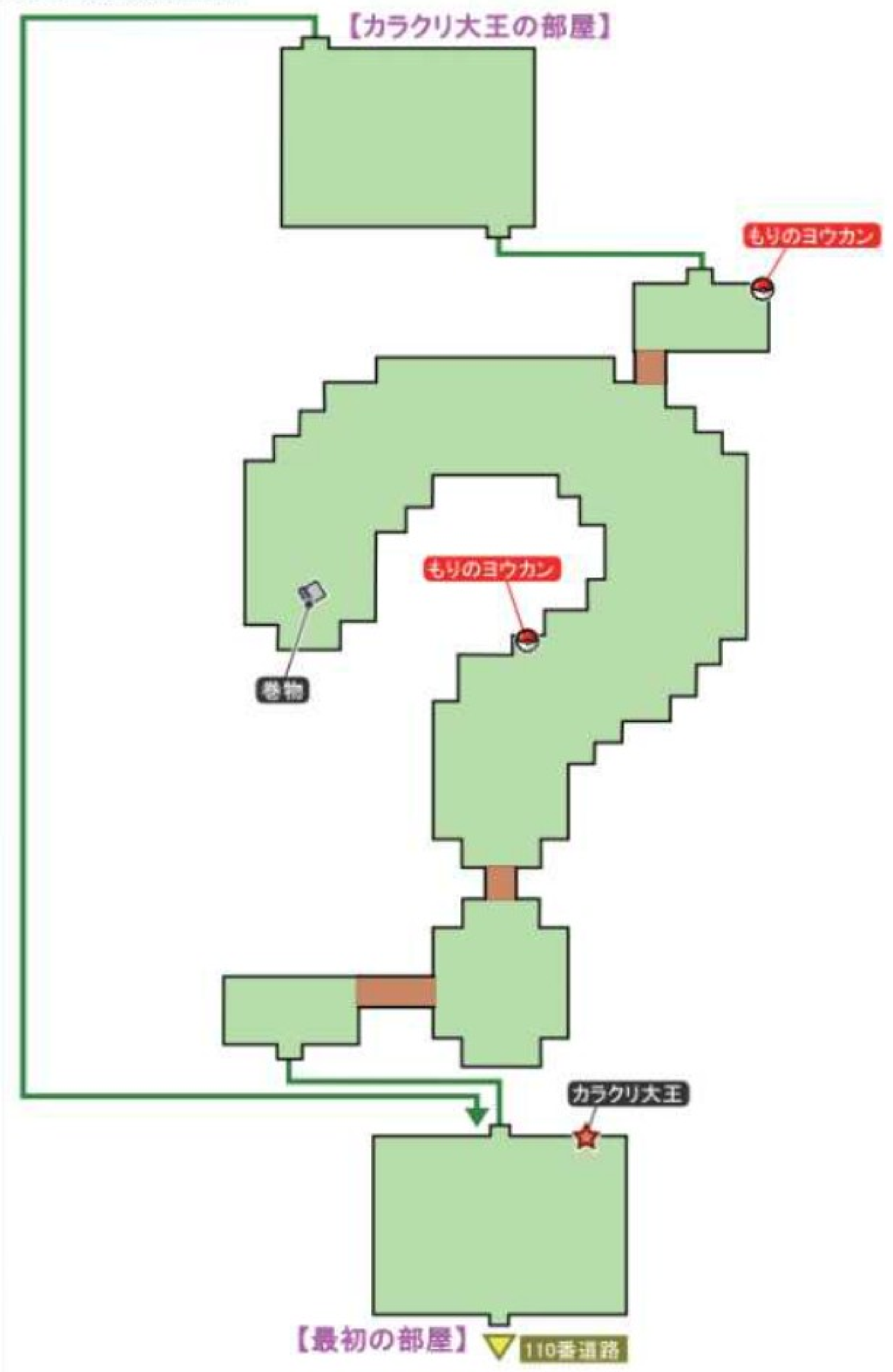
カラクリ屋敷1回目



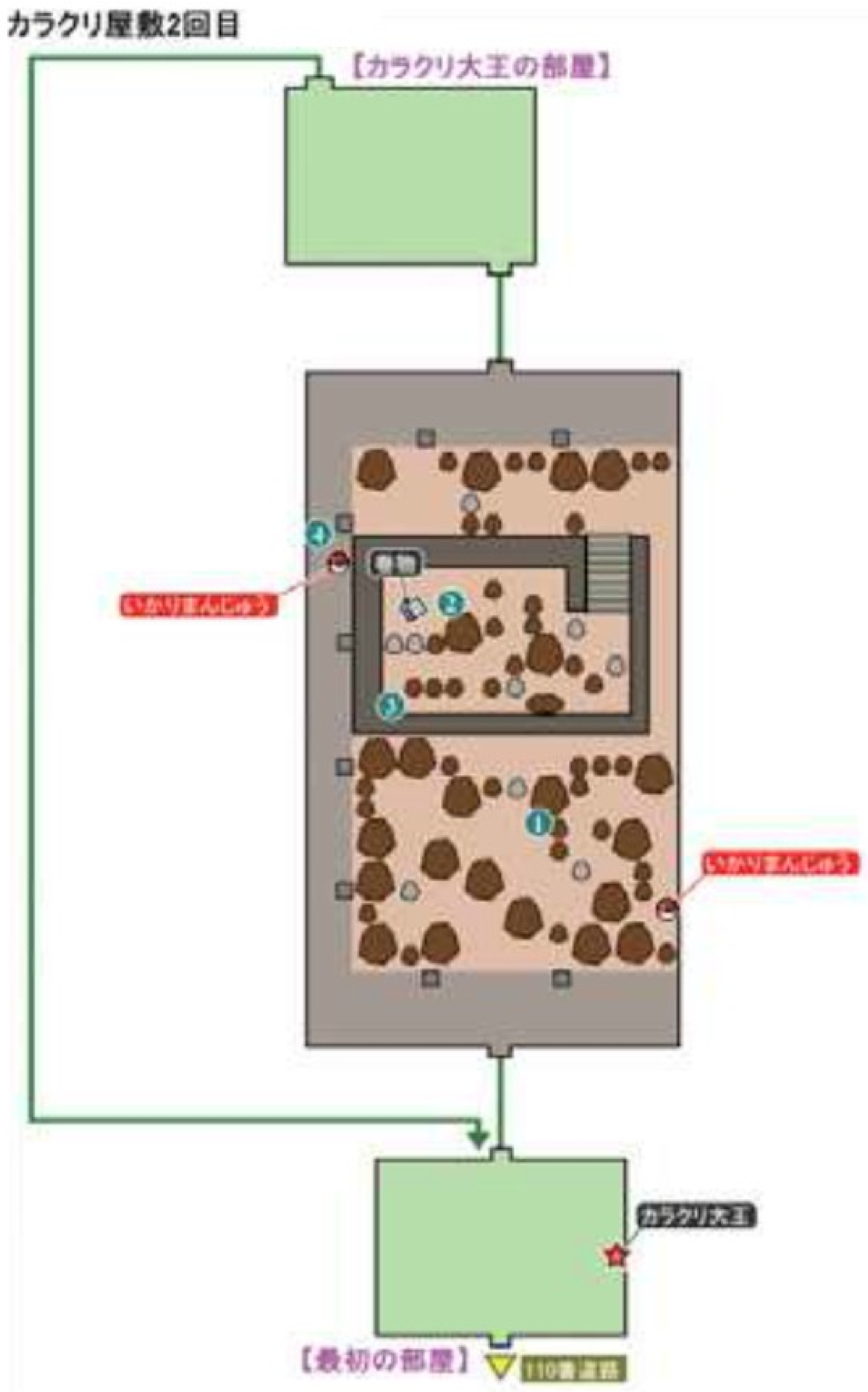

カラクリ屋敷4回目



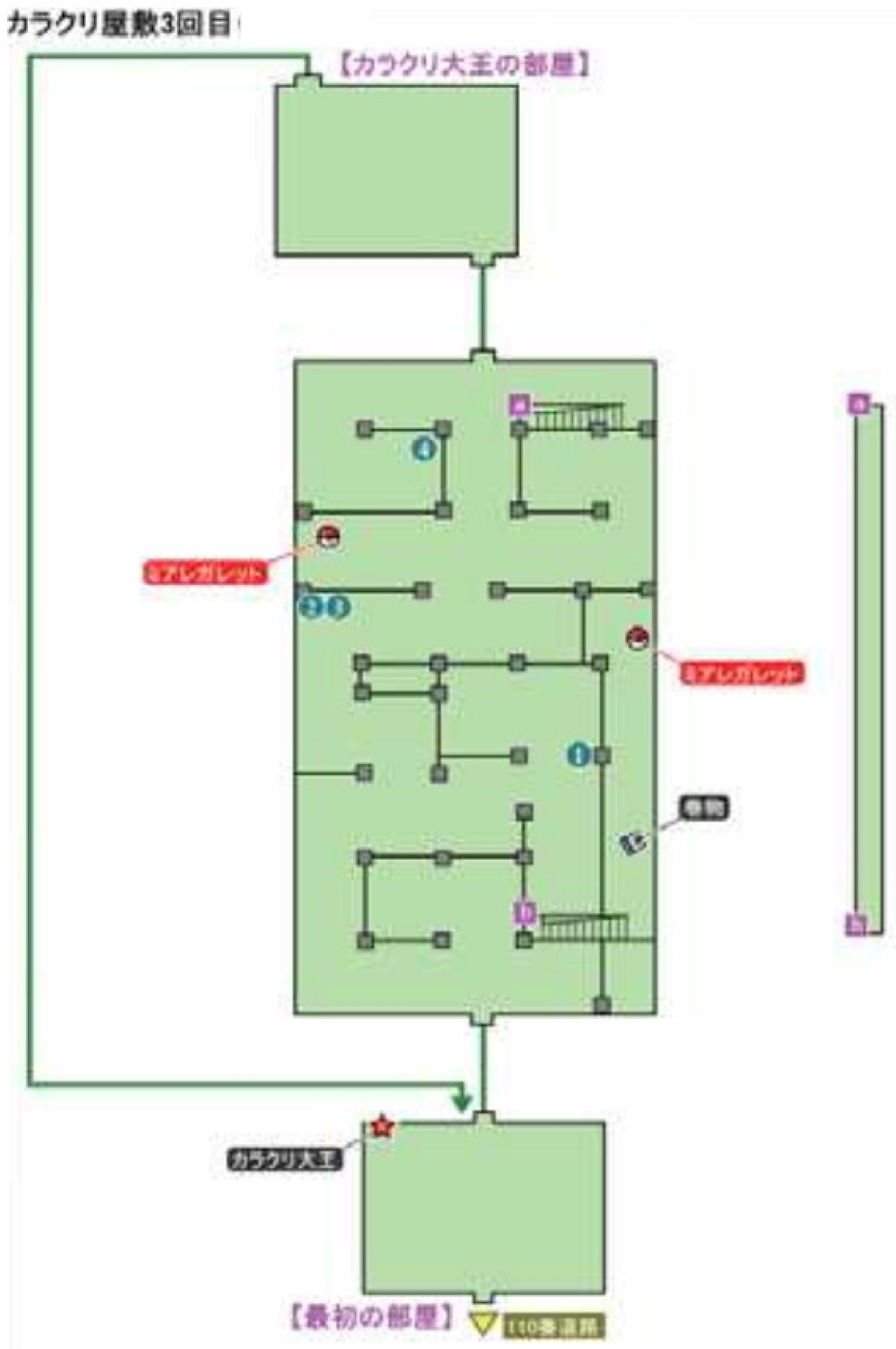

カラクリ屋敷5回目



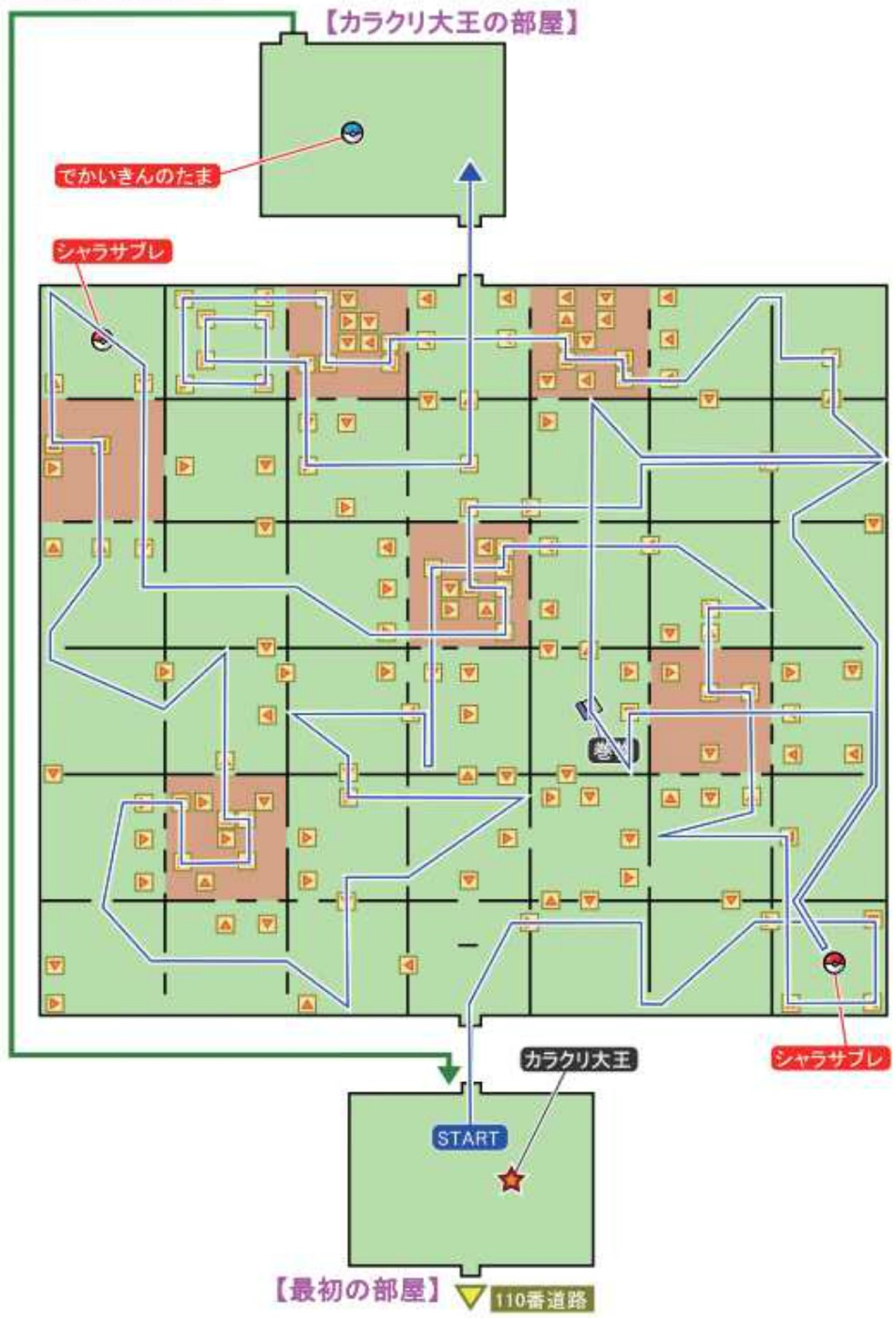

カラクリ屋敷2回目



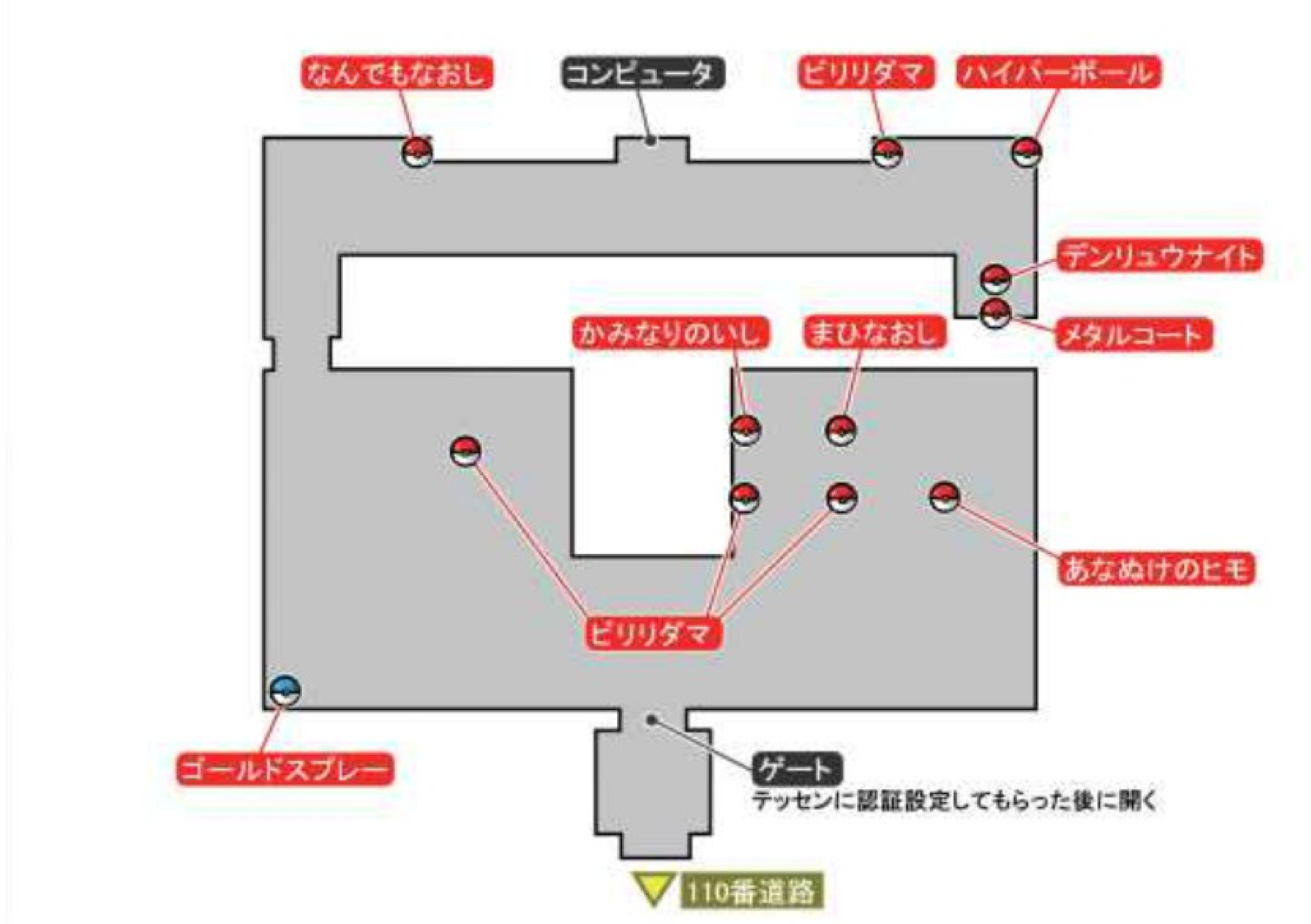

カラクリ屋敷3回目



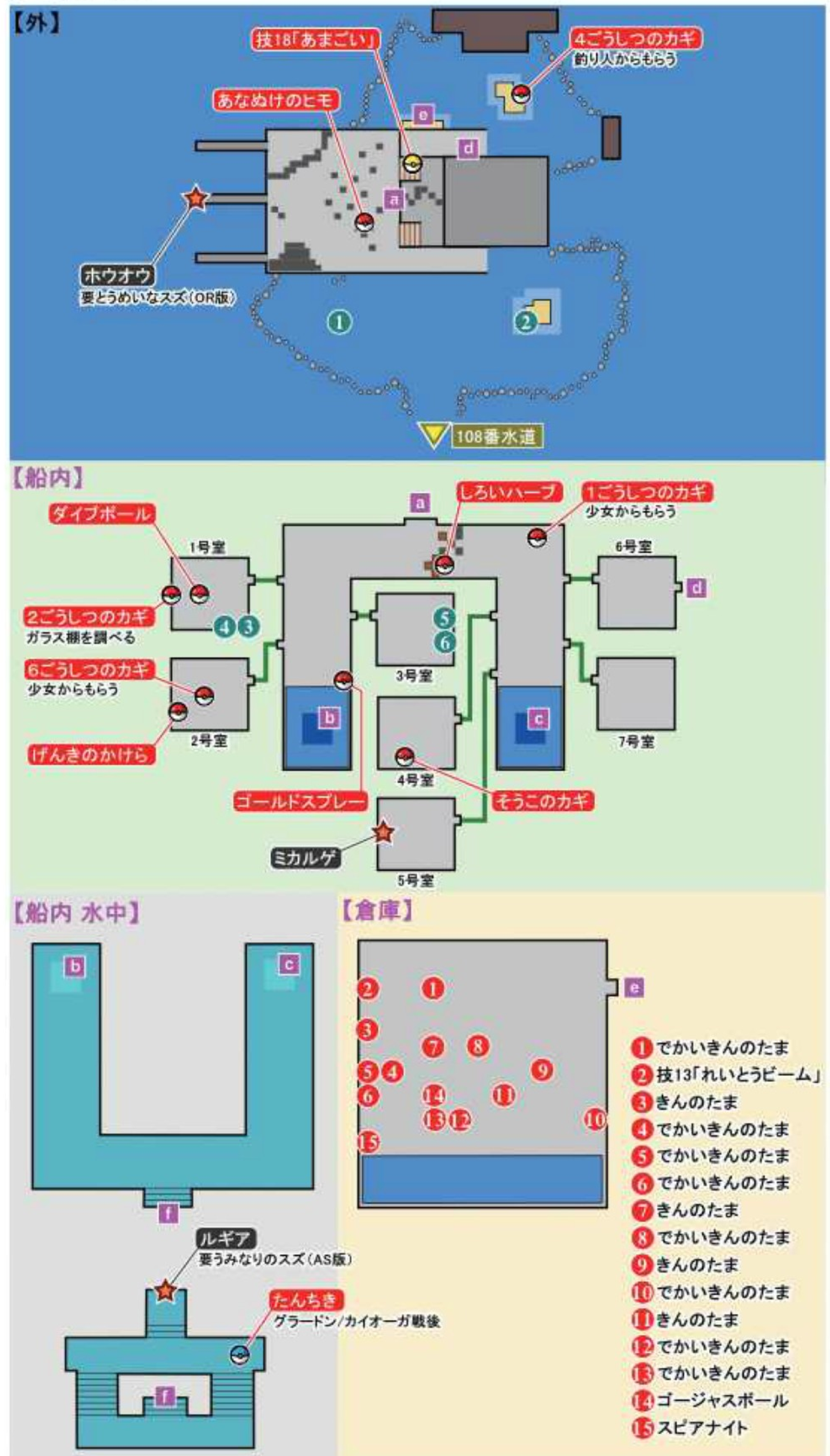

カラクリ屋敷6回目



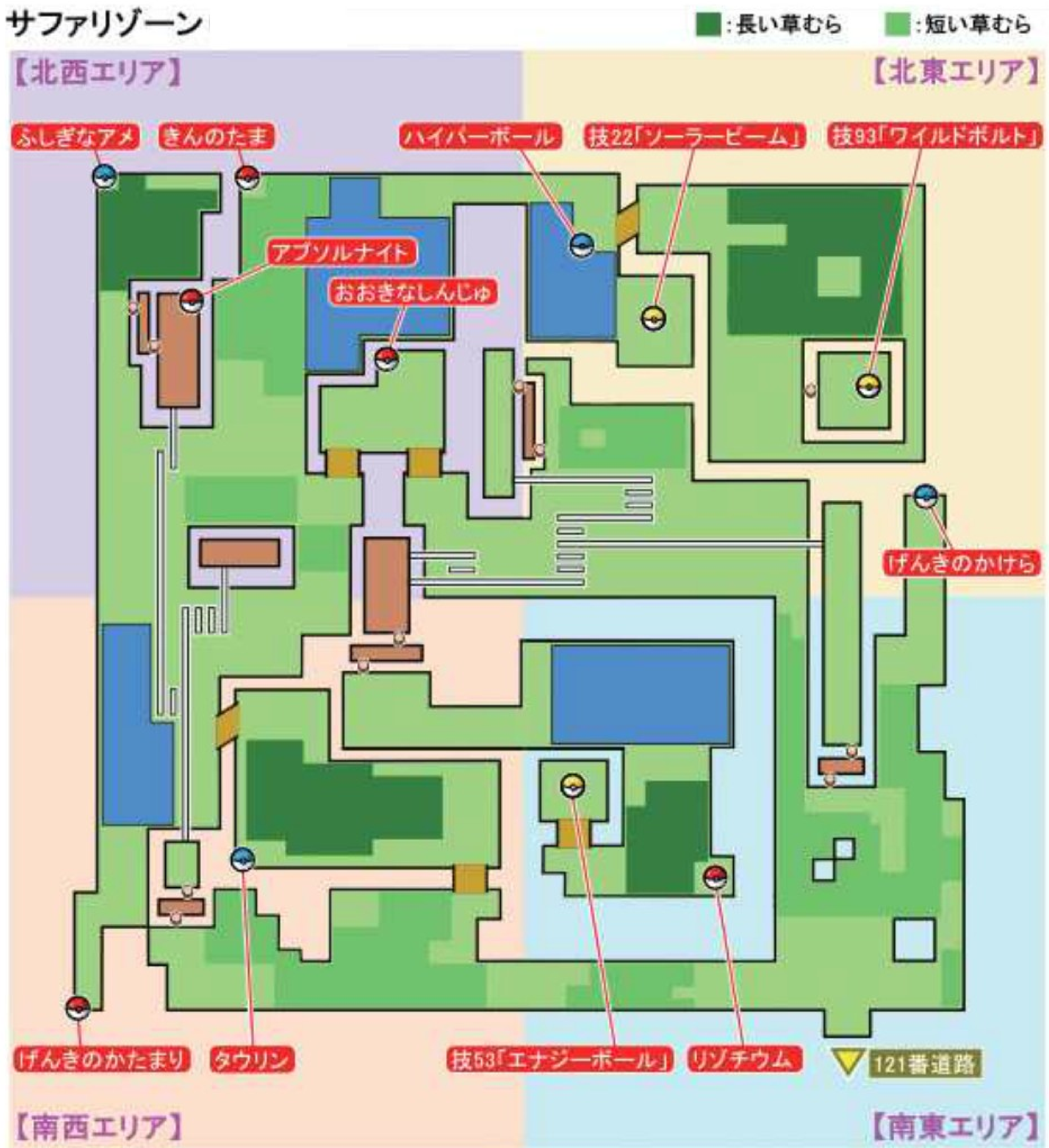
ニューキンセツ



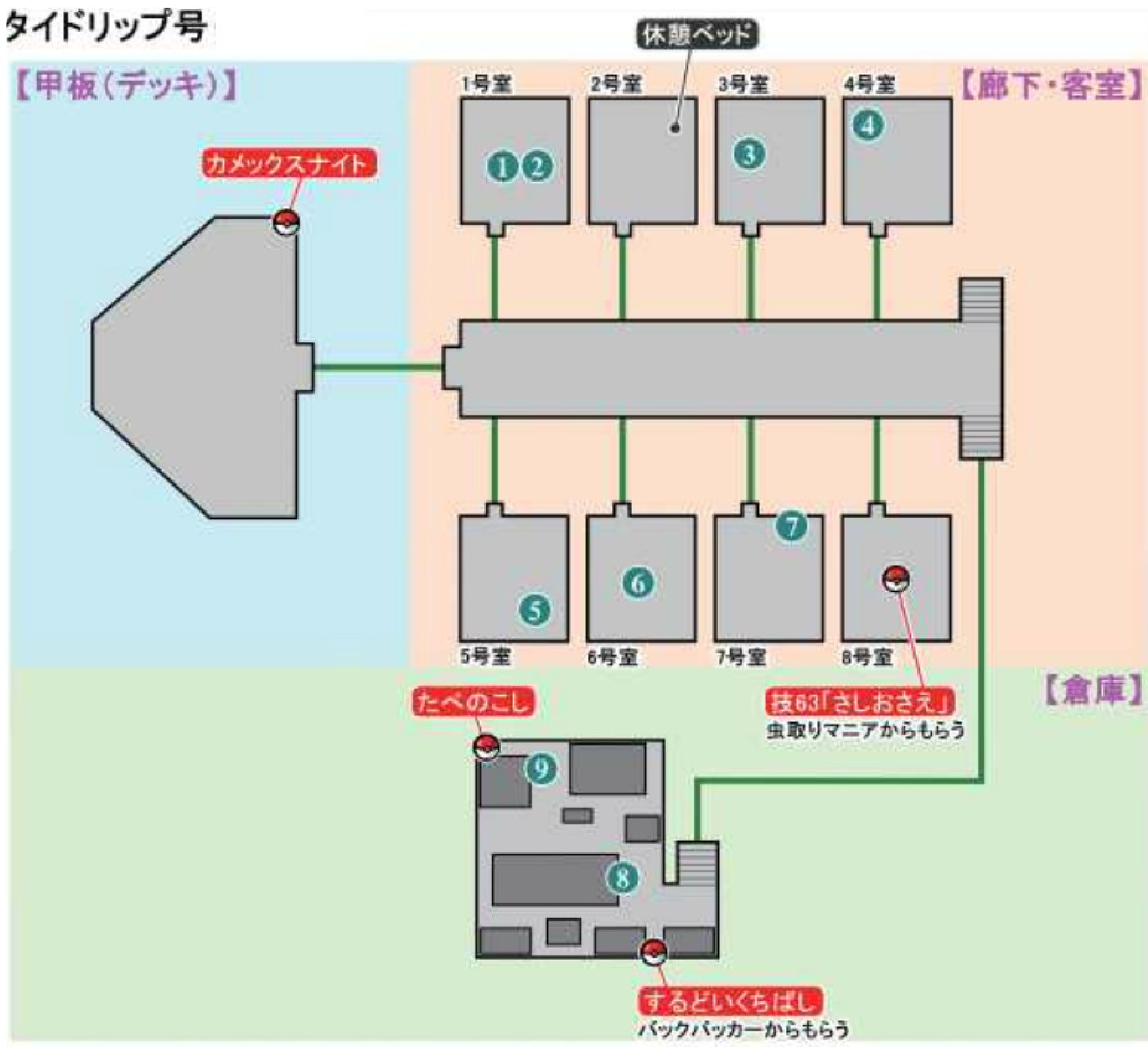

シーキンセツ




サファリゾーン




タイドリップ号




キナギタウン






# 昔日足球王者的“浴火重生”！

| 胜利十一人2015 | Konami | 体育 |
|---|---|---|
| 多机种 | WORLD SOCCER Winning Eleven 2015 | 中文版 |
| | 2014年11月13日 ｜ 本地1~4人（XOne为最大8人）、在线1~22人 | 对应年龄：全年龄 |
| | 售价为PS3/PS4：395港币、X360/XOne：312港币 | |

在今年的科隆游戏展上，《胜利十一人 2015》（以下简称“WE 2015”）一举夺得了最佳体育游戏的称号，从实际的游戏表现来看，本作也确实在向系列早期的风格回归。无论是盘带过程中扎实的节奏还是射门后传来的力量感都在试图唤起老玩家们的记忆。IGN 等国外媒体给予本作的高评价一度让人忘记了系列前两年的低迷表现。那么究竟玩家们所熟悉的“实况”是否强势回归了呢，下面就请各位读者随小游一探究竟吧。

文 乐小游　美编 小瑟

# 操作指南

## 基本操作

| PS3 | PS4 | X360 | XOne | 作用效果 |
|---|---|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 左摇杆 | 左摇杆 | 球员移动 |
| × | × | A | A | 短传 / 逼抢（防守时） |
| ○ | ○ | B | B | 长传 |
| △ | △ | Y | Y | 直塞 / 门将出击（防守时） |
| □ | □ | X | X | 射门 / 大脚解围（防守时） |
| L1 | L1 | LB | LB | 切换球员光标 |
| R1 | R1 | RB | RB | 加速 |
| L2 | L2 | LT | LT | 手动控制 |
| R2 | R2 | RT | RT | 特殊控制 |
| START | OPTIONS | START | MENU | 开启菜单 |

## 进阶实用技巧

**注**：以下操作以 XOne 版为主，其余平台玩家可以对照操作列表使用。

### 进攻篇

| 按键指令 | 作用效果 |
|---|---|
| 带球时连点加速键 | 大步趟球 |
| 带球时松开左摇杆并按下加速键 | 急停球（加速时效果明显） |
| 同时按下左右摇杆并按住 LT 和 RT | 假摔（禁区内谨慎使用） |
| 当球员停球时按下右摇杆 | 挑球 |
| RT+B | 高空传球 |
| LB+Y | 过顶直塞 |
| 下底时连续按两次 B | 地面传中 |
| LB+ 传中球（类型不限） | 提前传中 |
| LB+X | 吊射 |
| RT+X | 远角搓射 |
| LB+A 传球后用 LB 加右摇杆控制接球队员方向 | 强力二过一 |
| LB+A 传球后接直塞或过顶直塞给第三名球员 | 三角短传 |

本作在比赛节奏的把控上比较到位，并不会让人感觉到“假”。默认视角下玩家能够看到的球场范围较大，这对于喜欢边路进攻的玩家来说比较有利，有时分边甚至不需要经常观察小地图。加速奔跑的惯性依然比较明显，尤其是大步趟球的过程中想要利用变向躲避防守球员的拦截非常困难。本作良好的护球系统可以帮助玩家在不加速的过程中依然能够避免被身后的对手断球，这也在一定程度上降低了加速键的使用率。游戏的短传失误率较高，移动过程中经常出现接不到球或者方向偏差的情况。建议喜欢小范围推进的玩家多在中路布置些队员，方便丢球后进行反抢。



下底传中依然是非常有效的进攻手段，印象中除了《胜利十一人 2013》将头球争抢的难度提高外，其余的作品传中后的头球经常能够打破僵局。低平球传中会造成对手的乌龙球，不过改良引擎后概率明显降低。射门时厚重的力量感是系列一直被玩家们津津乐道的地方，号称回归原点的本作在射门调校上自然是不敢怠慢。无论是加速奔跑后的大力抽射，还是横向盘带后的远角抽射，都能让玩家体会到皮球实实在在进入网兜的快感。队友 AI 的全面提升使得二过一等传接配合更容易打成。不过门将的“智商”却不怎么够用，出击的时机把握有待商榷。禁区附近回传门将更要多加小心，接球不稳的话下场可是极其惨烈的。

©2014 Konami Digital Entertainment.

## 防守篇

| 按键指令 | 作用效果 |
|---|---|
| 连点两次 A | 普通铲球 |
| RB+A | 加速逼抢 |
| 按住 A 并配合左摇杆方向移动 | 自动补位（门将） |
| LB+ 按下右摇杆 | 将光标切换至门将 |
| 连点两次 X 后按住 | 呼叫队友进行围抢 |
| 连点两次十字键右 | 越位犯规陷阱 |
| 靠近对方球员后向其方向拨动右摇杆 | 肩膀冲撞 |




防守从来都是团队体育项目中的一门学问，足球游戏同样如此。《WE 2015》的防守和系列以往的作品相比改动不大，加上队友优秀的 AI 表现使得补防变得更加及时，所以并不会经常用到手动切换防守球员的光标。加速贴身盯防依然是最常用到的防守技巧，与《FIFA》系列”不同，即使玩家加速跑向对方持球队员，也不会因为扑空而造成很严重的失位。主要原因是防守球员的冲刺惯性被限制在一定范围内，而且比赛节奏的降低也不会让进攻球员速度过快。防守失败后立刻追击同样能给对手带来不小的麻烦，当然前提是双方队员的实力相差不要过大。

值得一提的是本作呼叫队友围抢非常实用，系统会默认启动最适合进行围抢的队友前来帮忙，并根据场上状况调整围抢的人数。遇到拿球能力较强的对手时不要客气。防守边路同样是宁可将球破坏出界外，也不给对手下底传中的机会。

## 技巧篇

| 按键指令 | 作用效果 |
|---|---|
| 向上 / 下按住右摇杆，松开时立即推动左摇杆 | 剪刀脚等徐晃假动作 |
| 向左按住右摇杆 + 左摇杆↓或↘或→ | 向后拉球后向斜前方（与触球脚同侧）传球 |
| 向左按住右摇杆 + 左摇杆↑或↗ | 向后拉球后向斜前方（向非触球脚一侧）传球 |
| 按住右摇杆下 + 左摇杆↗ | 牛尾巴（内） |
| 按住右摇杆下 + 左摇杆↘ | 牛尾巴（外） |
| 向右推动右摇杆 + 左摇杆→或↘或↓ | 齐达内转身 |
| 按下长传或射门后立刻点击 A | 假传 / 射 |
| 向右推右摇杆 + 左摇杆↑或↗或↖（↓或↘或↙） | 内角背扣球 |

虽然《WE 2015》在过人动作上远不如《FIFA 15》那样花哨，但是基本的实用技巧都可以使用。比如小罗标志性牛尾巴、“单车少年”的踩单车过人（官方翻译是插花）、又或者是齐达内转身，玩家都能够通过手柄来重现这些经典的画面。其实对于操作熟练的玩家来说，过多的复杂技巧反而会成为一种累赘，低速盘带时简单的变向足以应付大部分的险情。如果对自己边路球员有信心的话，建议在分边后选择朝大禁区斜 45 度角内切。这样可以摆脱大部分盯防，接着找准对方的防守空档后可以直接打门，注意尽量使用技巧性搓射，游戏中的大力搓射能够画出美丽的弧线直挂死角。

本作的过人技巧没有按照等级划分，球员能否使用该技巧要看他的球员信息中是否具备相应的能力。比如内脚背推球就需要球员拥有精准触球，而使用剪刀脚等假动作同样需要能力加成。说到假动作不得不提的就是“假射”，这也是系列中比较实用的单刀射门方式。说白了假射就是强制取消射门动作，进而形成对门将的干扰，之后再利用球员的速度过掉门将即可轻松得分。强制取消除了用在射门上，像长传球等动作同样适用，不过实际效果并不如射门来的直接，这里还是要夸奖“WE”新引擎对球员盘带时的惯性处理得当，增强了假射或者急停等取消性动作的可控性。在这点上“《FIFA》系列”还要继续努力。



## 变化多端的定位球战术



这里提到的定位球主要指的是大禁区附近的常规任意球，罚球前记得先换上队伍中任意球能力最高的球员，可以增大进球的概率。之后要根据场上的情况选择最合适的战术布置，首先是对于人墙的认识。大部分玩家都觉得直接射门时要看准人墙的缝隙打门，但实际上门将都会选择站在人墙挡不到视线的地方进行补位，这样直接射门反而不容易得分。建议向远离门将的方向转动视角，然后将左摇杆向下拨动拉高皮球的弧度。向下推动摇杆的过程中同样要偏向远离门将的方向移动，比如门将站在右侧，玩家就向右下方推动左摇杆。这样皮球就会朝着远离门将的死角飞去，谨记摇杆方向是反转的。

笔者认为任意球直接射门最实用的方式还是“落叶球”，从《胜利十一人 2012》开始，任意球直接攻门难度有所提升，但是落叶球却像 BUG 一样存在于游戏中。选择落叶球射门的前提是主罚的球员要有足够的射门力量，这样既能保证皮球的高度，又可以确保下落时的速度。由于皮球会以门将无法触及的高度下落，所以对于射门角度要求并不是太严格。射门时将力度控制在略大于三分之二的力度槽范围内，然后看准球员准备起脚的一瞬间再次按住射门键，这样大部分力量型的球员都能够踢出 C 罗的标志性落叶球。系列注重射门时的力量并不仅仅体现在操作手感上，门将即使能挡住大力射门也多半会脱手，此时可以快速前插进行补射。想要进行多人任意球配合可以使用佯攻手段，徐晃一枪后会令对方的人墙松动，此时普通的大力射门都有可能穿越人墙，对付电脑比较奏效。



TIPS 大师联赛可以多人游玩。

# 基本常识解惑

虽然大部分国内玩家都会选择官方中文版体验本作，但是足球游戏遗留的问题就是汉化不彻底，或者说官方根本不会将国际管用的名称进行翻译。这就给很多对足球不熟悉或者初玩游戏的朋友带来不小的麻烦。抛开“《WE》系列”一向蹩脚的球员名字问题不谈，单是球场位置部署就让很多人感到头疼，不熟悉球员的状况下只能按照能力数值的高低来选择场上的站位。但实际上体育游戏中球员能力值不过是官方的提供的参考方式，并不是绝对准确的，还是要通过反复地尝试或者加入对现实比赛的理解后才能打造出真正的不败之师。

## 球员位置介绍

1.GK：全称是 Goalkeeper，最容易理解的位置，即使你从来不看足球比赛，单从游戏中图形的分布就知道这里是门将所在。本作大部分门将的主动出击意识都比较薄弱，玩家最好手动控制以防对手轻易形成单刀。

2.CB：中后卫，属于球队最后最后一道防线，一般不参与直接进攻。但也不排除部分中后卫主动前插，比如皇马的“武僧”佩佩就经常参与进攻，头球破门更是拿手好戏。后卫会根据站位以及职责不同发生名称上的变化，比如左右两侧会以“L”和“R”进行区分。虽然游戏中很少用到，但这里可以扩展介绍下另外两种后卫。首先是 SB，这可不是骂人的词，而是边后卫的缩写。活动范围较比普通中后卫更大，防守时主要徘徊在大禁区边缘防止对方边路球员内切，而进攻时则担任边路的传导作用。然后是 WB，主打进攻型的后卫，特点是身体素质都比较出众。防守端以铲断拦截等较为粗暴的方式破坏对方的节奏，更加宽广的活动范围有时甚至可以充当边锋使用。

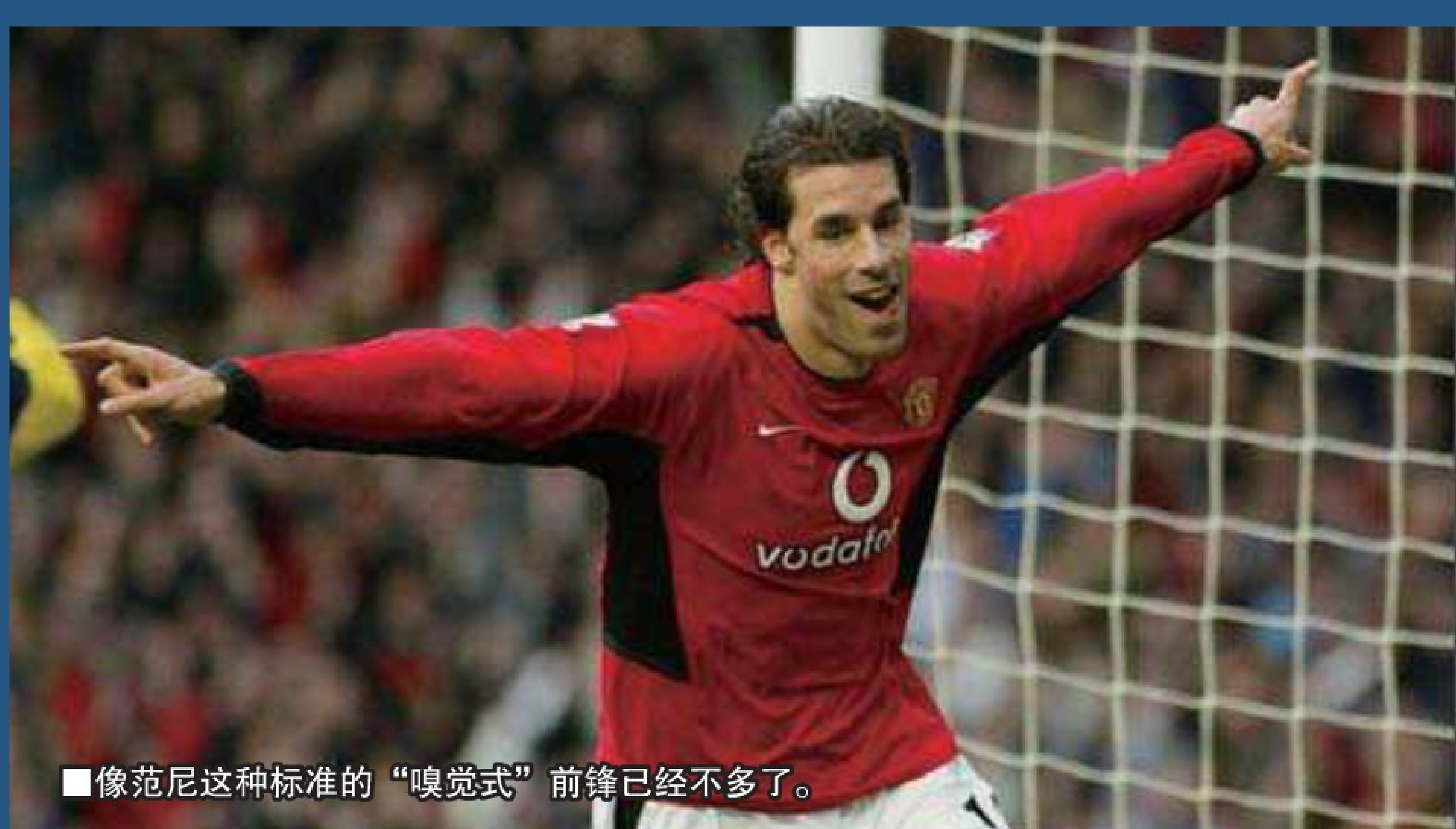
3.SWP：球场上的清道夫，游戏中并没有明确标注，主要作用是为进攻球员提供良好的进攻路线以及干扰对方的快攻战术。

4.CMF：担任中前卫的球员除了要具备出众的拿球和传球技巧外，还应该是整只球队的灵魂人物。正所谓得中场者得天下，想要掌控比赛的走势就必须在中场占据优势。比如英格兰的杰拉德或者意大利的皮尔洛都是比较典型的组织型中场，而精彩的中前场助攻往往出自他们脚下。RMF 和 LMF 则是分管中场两侧的边前卫，除了参与边路进攻外主要以防守为主，所以充沛的体力以及良好的脚下移动速度是他们不可或缺的先决条件。

5.AMF：进攻型中前场球员，又称前腰，是球队中负责组织进攻的核心位置。要具备过人的洞察力寻找对手后防线上的空档。前腰为了保证进攻的流畅性，大部分情况不会参与防守，所以体力消耗也相对少些。

6.DMF：既然有负责进攻的前腰，自然也少不了辅助防守的后腰。后腰的活动区域和清道夫一样有着不确定性，但主要负责与后卫的协调配合，帮助后卫进行防守以及后场的大范围转移。

7.LWF/RWF：经常看球的朋友应该听说过“两翼齐飞”这个词，实际上这就是对优秀边锋的形容。球队一般会将速度最快的人安排在两侧进行边路进攻。曾经皇马的“天使”迪马利亚就是小游最喜欢的边路球员，就算是本泽马这种负责主要进攻的中锋也时常会移动到两侧充当边锋。边锋主要在对方大禁区两侧为中锋寻找进球的机会，或者主动发起进攻，“小飞侠”罗本标志性变速内切就是最好的例子。


■像范尼这种标准的“嗅觉式”前锋已经不多了。

8.SS：英文全称为 Shadow Striker，也就是影子前锋。虽然以“锋”命名，但实际上 SS 相当于前场自由人。影锋的主要作用是负责前腰与中锋之间的传递，然而位置的灵活多变使他们成为了球场上的精灵，能够应付各种进攻变化。最具代表性的 SS 就是巴萨无锋阵容下的梅西了，一脚触球和优异的盘带技巧是影锋的标配能力。

9.CF：中锋是球队进攻的重要核心，出众的射门准度以及敏锐的门前嗅觉使得多数中锋长期占据射手榜前几位。标准意义上的中锋活动范围仅在禁区附近，像是笔者最爱的“大伊布”就是其中的典范。以 CF 为中心轴能够辐射出多条进攻路线，中锋也可以为边路杀上来的边锋或者影锋提供射门机会。玩过“《FIFA》系列”的读者此时肯定会冒出疑问，如果 CF 是中锋那么 ST 是什么。这里为大家解释下，"FIFA" 中的 CF 更像是影锋类的自由人或者基础性前锋（FW），而 ST 则是游戏里的中锋。不过“WE”中并没有 ST 这个位置，前场是以中锋（CF）+ 影锋（SS）+ 边锋（LWF/RWF）构成的。这也是两个系列在阵型布置上比较大的区别。造成差异的原因主要是英国人对于足球位置有着自己的理解，ST 代表射手也就是球队进攻的终结者。而“WE”是以美式英语为基础来对球场位置进行描述，与橄榄球较为接近。

## 常见阵型




比赛前玩家可以在预设战术菜单栏中进行球队阵型变更，不同球队由于人员配置及打法的不同，基本都有适合自己的一套甚至多套阵型。由于足球赛场上战况变化无常，所以衍生出来的阵型也复杂多样，这里为大家介绍几个基础的阵型，方便各位找到适合自己的打法。

一、3-5-2：主打中场控制的阵型，多用于自身实力强于对手的状况。中场的五名球员可以根据赛况的实际变化进行前压或者后撤。中前卫和两名边前卫可以随时与两名前锋进行配合，多使用边路的二过一能够轻易打穿对手的后防线。虽然三后卫看起来有些寡不敌众，但是后腰位置的球员同样可以快速回防。建议提前设置好盯人防守，两名边前卫重点看住对手的边路快马，中后卫则死守对方的前锋，做到攻防两端相对平衡。像巴萨这种善于控制中场的球队就比较适合 3-5-2 的阵型，或者其他拥有较多强力中场的球队。

二、4-3-3：标准的进攻阵型，球员的站位安排相对平均。主要是为了加强边路进攻而采取的人员安排，使用该阵型的前提是球队边路拥有速度较快的球员，能够形成快速突破。实际上这个配置的重点还是看中间那个“3”能否抵挡对手的反击，一旦我方进攻没打成，中前场就会出现较大空档，此时就要考验几名中场球员的防守能力了。建议玩家手动将中场球员向前微调一下，避免出现中前场脱节的情况。

三、4-4-2：红魔曼联曾经的惯用阵型，采用四后卫、四中场和两名前锋的搭配，在保证进

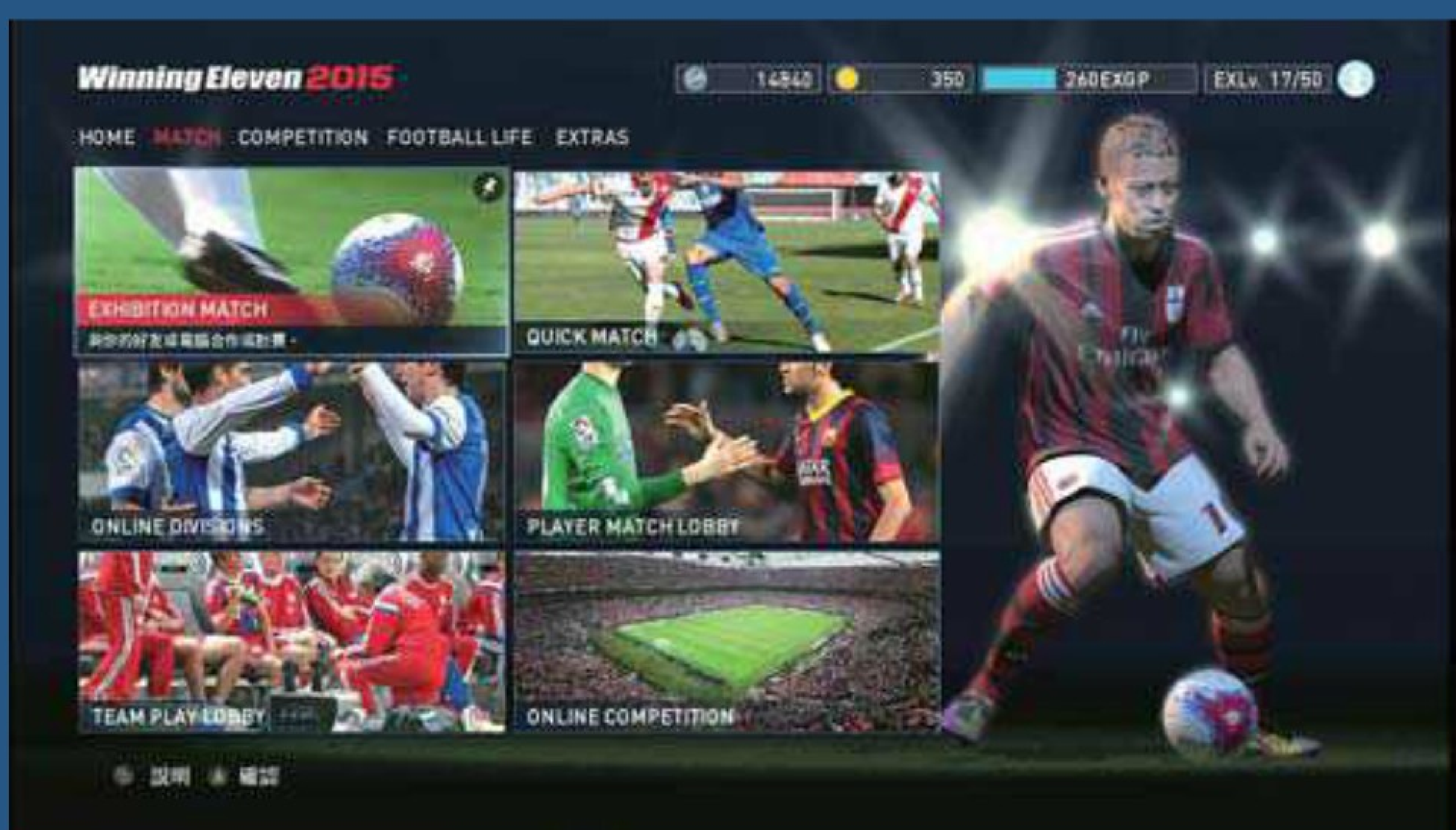
**TIPS** 游戏中可以随时调节比赛难度，但时间要在开赛前确定。

攻流畅性的同时又不会疏于防守，属于比较折中的配置。虽然直接参与进攻的球员并不多，但是边前卫可以充当边锋的角色，同时双后腰也能提供较为稳固的防守。4-4-2阵型的变化非常丰富，当今主流的阵型多半是以此演变而来。像是搭配前腰的菱形中场，单后腰的倒三角配置都属于4-4-2范畴，玩家可以根据中场球员的能力加以改变。

四、5-4-1：着重防守的单箭头前锋阵型，根据中场站位不同分为菱形、梯形以及平行三种。如果玩家喜欢较为保守的打法可以多尝试防守反击，不过前提是手上拥有速度一流的前锋以及直塞精准度较高的中场球员。游戏中这种阵型多用于实力较弱的球队或者领先对手后进行的战术转换。建议中场使用梯形站位并将两名后腰向前移动到中圈下半部分左右两侧，能在一定程度上提高进攻时的推进速度。

# 丰富的游戏模式

## 焕然一新的系统界面




“《胜利十一人》系列”的菜单一直是走简洁风格的，但随着越来越多的智能平台兴起，这种固有的简洁在现代人眼中反而显得有些简陋。所以这次的《WE 2015》给人的第一感觉就是“高大上”了不少。整个主菜单与Windows8的扁平化有着异曲同工之妙，划分为：主页（HOME）、比赛（MATCH）、竞技（COMPETITION）、足球生涯（FOOTBALL LIFE）以及额外内容（EXTRAS）这五大部分。首页菜单中的快捷入口会显示玩家最后一次游玩的模式，方便再次进入。每个小部分还有“钉选”的功能，熟悉微软系统的读者应该不会陌生，玩家可以将喜爱的模式直接放在首页部分，省去了寻找的时间。

## 眼花缭乱的赛事分类

进入基础的表演赛模式（EXHIBITION MATCH）后，玩家可以看到游戏将比赛划分成了很多类型，不同种类的赛事除了可供选




择的球队不同外，整体的界面风格以及赛场的布置都进行了特殊处理。而竞技模式中玩家还可以选择已有球队挑战欧冠等知名联赛，甚至是世界范围内的各大联赛，最终目标就是获得冠军奖杯。

1.俱乐部/国家队：基本的快速比赛模式，玩家可以选择任意球队进行对战。

2.UEFA欧洲冠军联赛：有资格参加欧冠的球队都可以选择，包括英超、英冠、意甲、意乙、葡超以及其他欧洲联赛，甚至可以选择PES的虚拟联赛球队。

3.UEFA欧联杯：球队范围与欧冠相同。

4.南美解放者杯：球队选择范围限制在了南美区域，其余赛制与欧冠等比赛基本相同。

5.Copa南美超级杯（2014）：同样是选择南美范围的俱乐部进行比赛，标有2014的模式是以博卡青年等南美俱乐部为主的最新球队阵容。

6.AFC亚冠：中国球迷们都比较熟悉的亚冠赛事，玩家可以选择中超、澳超以及日韩两国联赛的球队。

## “实况”的保留节目——欧冠

眼看着EA那边把足球领域能拿到的授权都收入囊中，Konami财政有限也只能眼巴巴地看着。好在一直坚持着欧冠部分的授权让其能挽回些颜面。对于足球爱好者而言，这个世界上关注度最高的俱乐部杯赛拥有极高的人气。所以玩家想要体验欧冠的内容也只能在WE平台，光是这点就足够吸引相当一部分玩家了。

### 赛制介绍




欧冠模式中玩家可以选择欧洲的俱乐部球队，体验从小组赛开始的全部比赛日程。进入竞技菜单下的欧冠比赛后，首先是一些基本的设定，总共有32支球队参与其中。玩家甚至可以用一支手柄控制所有参赛球队，也就意味着整个欧冠走势全都由你来掌握。注意最后一项受伤是可以选择关闭的，喜爱真实比赛的玩家可以无视。选好队伍后系统会自动分配空缺位置的球队，分组抽签的过程也在一瞬间完成，如果能像现实中一样做个抽签仪式的过场动画就真是良心了。

正式开始比赛后要先进入房间菜单等候，选择快转时间后会直接进入日程中的比赛。玩家可以选择手动进行或者以教练模式观看比赛，想要赢得冠军的话建议还是手动操作为妙。比赛计划中玩家可以调整队伍的阵型以及战术布置等内容，与快速比赛时基本相同。要注意如果没有提前设置替补球员阵容的话，系统会默认挑选，正式进入游戏后暂时无法更换。资讯一栏中可以随时查看目前各个球队的积分排名与战绩，还能够观察参赛队伍的球员状况。如果对初期设置不满意的话可以进入系统进行修改，比如更改比赛时间或者电脑难度，但是操控球队数量以及受伤设定则无法更改，必须重新建立存档开启欧冠模式。

TIPS 本作日版封面代言人为本田圭佑，现效力于AC米兰。

# 足球生涯模式

## 大师联赛

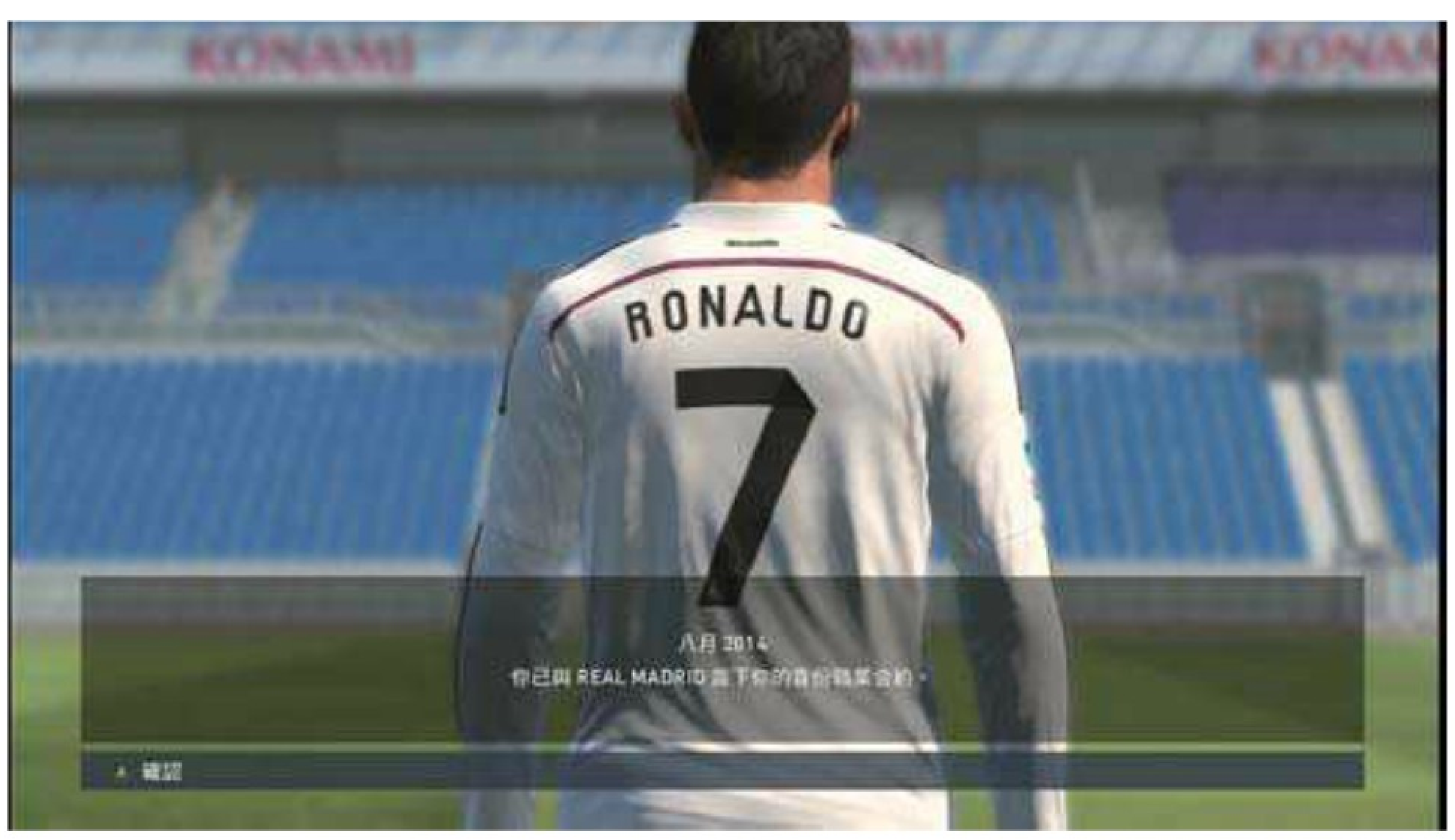


系列引以为傲的游戏模式，玩家进入后首先要创建球队经理。创建过程最主要是选定名气较高的国籍，因为玩家操控的足球经理有可能收到祖国国家队的来信邀请。选定球队可以按照现实的俱乐部阵容或者是大师联赛原始阵容两种方式进行。之后要进入不同的联赛打造自己的队伍，注意各大联赛期间能够参加的杯赛也有所区别。正式进入后玩家当前的信息都会显示在主菜单中，包括球队评级、财务状况以及下场比赛的对手等。在球队管理中玩家还能为球员设定训练内容，包括均衡、传球、盘带、射门、防守能力、体能以及速度七项。玩家可以按照自己的喜好来安排球员的训练方向，提高门将的射门能力也不是不可以的（笑）。

谈判是大师联赛最重要的环节，玩家可以雇佣球探为球队寻找合适的队员。所需球员的国籍等信息都能够传达给球探，甚至可以组建俱乐部形式的国家队。游戏还能将青年队中资质较好的球员收入麾下，而且没有转会窗口的限制以及额外的转会费。与目标球员进行谈判时，菜单会出现状态的变化，代表交易进行的顺利程度。如果遇到自己不喜欢的球员可以选择售出，这里有个小窍门，在挂牌交易前可以先提高该名球员的续约金额，之后他的市值会大幅度上升，对于初期来说是一笔不菲的收入。

## 一球成名

与大师联赛最大的区别是玩家要创建一名球员或者使用现役球员征战赛场，想要拿到相关奖杯/成就的玩家可以参考攻略最后的方法。这里以原创球员举例说明，国籍选择与足球先生等奖项有关，而外观设定不会影响球员的比赛属性。想要获得良好的发挥，最重要的两点就是体格以及球场位置。球员的身高最好设定在190左右，体重维持在85公斤或者稍高些。强壮性上也是尽量往高了调，有人可能觉得会影响进攻时的速度，但在一球成名的比赛中，身体的对抗性往往比速度更加重要。尤其是初期的比赛，我们选择进攻的方式最好以头球为主，如果你不想选择中锋的话也可以按照影锋或者其他位置来适当改变体形。






进入正式比赛后玩家会收到俱乐部的邀请，之后就可以开始足球生涯之旅了。手动比赛时游戏会以追身视角进行，当玩家控制的球员不在场上则会变为转播视角。转会与身价等因素主要取决于玩家的赛场表现，但游戏中玩家首要目标是提高球员自身的属性，这样在冬歇期后就不愁没有好球队抢着要你了。无论你选择任何位置，体力都是不可或缺的数值。提高体力主要有以下几点需要注意：

1. 比赛过程中尽量不要停下来休息，随时保持移动状态。

2. 中场结束前体力剩余略少于一半。

3. 结束前利用冲刺将体力耗尽，看到时间快接近尾声时就可以行动了。

接着以前场球员为例，主要提升的内容为：进球直觉、速度、射门等。根据比赛时的临场发挥，对应的能力都会得到提升。比如进球直觉就要玩家尽量选择中锋等抢点型球员，补射和头球都会加强直觉反应。而速度则要求玩家多使用加速来奔跑，至于和体力间的平衡关系则要根据自身需要来改变。选择目标球队时不要太在意俱乐部名气，要根据自身的位置以及能力决定是否有发展，比如边锋球员尽量挑选拥有优秀中锋的球队，选择门将的话就别去拜仁打替补啦。

## Myclub



熟悉《FIFA》系列"FUT模式的玩家应该不会陌生，Myclub的玩法与前者基本相同。玩家初次进入游戏后要先观看教学模式，之后会拿到一批惨不忍睹的阵容。接下来就是通过对战获得的金钱来构建强力的球队，比赛方式分为线上和线下两种，玩家还可以用教练的视角观战。进入俱乐部阵容可以观察现有阵容，背景变为红色说明该位置球员和教练默契程度较高。

获取球员合同的方式主要为雇佣球探发掘以及到转会市场租借。本作最主要的签约方式就是通过普通球探找寻球员，每场比赛过后玩家都能够获得签约球员的机会。球探的级别决定了签约球员时成功的概率，不同的球探还拥有专属的擅长领域，意味着他对某个国家或者特定场上位置球员有着更高的签约率。签约的过程相当于抽签，不同颜色的足球代表了对应球员的能力值范畴。笔者第一次就RP爆发抽中了黑球，拿到了A米的德容。游戏的Myclub点数可以在商店中用真金白银购买，课金要素简直不能忍啊！

白球：总评低于65的球员。
铜球：总评在65~69的球员。
银球：总评在70~74的球员。
金球：总评在75~79的球员。
黑球：总评为80以上的球员。

## 线上对战

本作的线上内容比以往有了不少改善，但是依然能看到不少模仿对手的影子。除了最基本的快速对战外，还包含了赛季模式、自定义房间比赛、个人模式以及在线杯赛。个人模式中玩家可以操控自建小人进行最多 22 名玩家的同场竞技，其余的对战形式都和普通的比赛区别不大。只是对手换成了真实存在的玩家。经过多方测试后游戏的联机效果令人满意，但可能由于发售时间不久，线上玩家数量并不是很多，需要多花些时间来搜索对手。




# 奖杯 / 成就列表

| 奖杯 / 成就名称 | 种类 / 点数 | 取得方式 |
|---|---|---|
| 终极玩家 | 白金 /– | 获得所有奖杯 |
| 首胜：友谊赛 | 铜杯 /10 | 在友谊赛中取得首次胜利 |
| 首胜：UEFA 欧洲冠军联赛 | 铜杯 /10 | 在欧冠中取得首次胜利 |
| 首场胜利：UEFA 欧洲联赛 | 铜杯 /10 | 在欧洲联赛杯中取得首次胜利 |
| 首场胜利：Copa Libertadores | 铜杯 /10 | 在南美解放者杯中取得首次胜利 |
| 首场胜利：Copa Sudamericana | 铜杯 /10 | 在南美超级杯中取得首次胜利 |
| 首场胜利：AFC Champions League | 铜杯 /10 | 在亚冠中取得首次胜利 |
| 首次登场球员 | 铜杯 /15 | 在一球成名模式中完成职业生涯首战 |
| 联赛冠军 | 铜杯 /15 | 在一球成名模式中取得联赛冠军 |
| 联赛最佳十一人 | 铜杯 /15 | 在一球成名模式中拿到联赛最佳十一人奖项 |
| 最佳欧洲足球员 | 银杯 /40 | 在一球成名模式中拿到欧洲足球先生奖 |
| 最佳南美足球员 | 银杯 /40 | 在一球成名模式中拿到南美足球先生奖 |
| 最佳亚洲足球员 | 银杯 /40 | 在一球成名模式中拿到亚洲足球先生奖 |
| 年度世界足球先生 | 金杯 /60 | 在一球成名模式中拿到年度世界足球先生奖 |
| 首胜：大师联赛 | 铜杯 /15 | 在大师联赛中取得首场胜利 |
| 升级 | 铜杯 /15 | 在大师联赛中升至顶级联赛 |
| 寻找新机会 | 铜杯 /15 | 在大师联赛中转移俱乐部 |
| 冠军队总教练 | 铜杯 /15 | 在大师联赛任何的顶级联赛中赢得联赛冠军 |
| 欧洲霸主 | 银杯 /40 | 在大师联赛中取得 UEFA 欧洲冠军联赛冠军 |
| 南美之王 | 银杯 /40 | 在大师联赛中获得南美解放者杯冠军 |
| 亚洲统治者 | 银杯 /40 | 在大师联赛中获得亚冠冠军 |
| 欧洲三冠王 | 银杯 /30 | 在大师联赛单赛季中取得联赛、欧冠以及联赛杯三个冠军 |
| 拉丁美洲三冠王 | 银杯 /30 | 在大师联赛单赛季中取得联赛、南美解放者以及联赛杯三个冠军 |
| 亚洲三冠王 | 银杯 /30 | 在大师联赛单赛季中取得联赛、亚冠以及联赛杯三个冠军 |
| 排名第 1 的球会 | 金杯 /60 | 在大师联赛俱乐部排名中拿到世界第一的称号 |
| 率领国家队 | 银杯 /30 | 在大师联赛中成为国家队总教练 |
| 世界冠军 | 金杯 /60 | 在大师联赛中赢得国际杯冠军 |
| 银牌收藏家：基本 | 铜杯 /15 | 在所有基础训练中获得银牌评价 |
| 银牌收藏家：中级 | 铜杯 /15 | 在所有中级训练中获得银牌评价 |
| 银牌收藏家：进阶 | 铜杯 /20 | 在所有进阶训练中获得银牌评价 |
| 银牌收藏家：专业级 | 银杯 /30 | 在所有专业级训练中获得银牌评价 |
| 线上首次亮相者 | 铜杯 /15 | 首次开启线上模式比赛 |
| 线上组别首胜 | 铜杯 /15 | 在线上赛季模式中首次取得胜利 |
| 在线上组别中获得升级 | 铜杯 /20 | 在线上赛季模式中提升分组级别，Myclub 模式中也可拿到 |
| 首胜：赛事 | 铜杯 /15 | 在线上赛事中取得首次胜利 |
| 最佳球员 | 银杯 /40 | 在多人团队模式中取得最佳球员评价，建议多找几个好友进行比赛，对手选择低级别电脑。 |
| myClub: 组别首胜 | 铜杯 /15 | 在 Myclub 模式中赢得分组赛首次胜利 |
| myClub: 在组别中获得升级 | 铜杯 /20 | 在 Myclub 模式分组赛中升级 |
| myClub: 组别（模拟）首胜 | 铜杯 /15 | 在 Myclub 模式中赢得分组模拟赛首次胜利 |
| myClub: 在组别（模拟）中获得升级 | 铜杯 /20 | 在 Myclub 模式分组模拟赛中升级 |
| 在超级球星中连赢 6 场 | 银杯 /40 | 在 Myclub 超级球星级别赛事中赢得 6 场和电脑对战的比赛 |

## 一球成名部分奖杯 / 成就详解

首先进入一球成名模式建立新的存档，然后选择现役球员征战。推荐使用梅西或者 C 罗这类顶级球员，下面以 C 罗为例。

1. 以皇马为起点不断跳过比赛时间，这样不久就可以拿到最佳欧洲球员称号。由于没有经历比赛所以最后很难得到世界足球先生的头衔，接着将赛季跳转至结束。

2. 下赛季来到亚洲玩耍，记得转会的球队要具备亚洲杯参赛资格，国内玩家直接选恒大吧。只打联赛部分的比赛直到成为最佳亚洲球员，后半个赛季进入有美洲杯资格的南美球队，与之前一样无视杯赛和国家队的比赛，赛季结束后能够获得联赛冠军、联赛最佳 11 人以及最佳南美足球员。

3. 最后的目标就是干掉世界足球先生最有力的竞争者——梅西。选择进入巴萨后尽量将球掌控在自己脚下，别让梅西有进球等表现。刷几个进球后将比赛拖到结束，这样赛后评价会远高于梅西。赛季结束后即可拿到年度世界足球先生的称号。

经过反复测试这种方式虽然比较简单，但是由于玩家跳过的比赛太多，所以有可能出现赛季结束后无法取得相关奖杯 / 成就的情况。追求稳妥的玩家可以换一种方式来刷，同样以 C 罗为例。

1. 首次登场球员的奖杯 / 成就没有难度，打一场比赛即可。

2. 接着是取得联赛最佳十一人称号，注意如果经常跳过比赛的话可能出现无法取得的情况。建议与最佳亚洲足球员一起取得，既然要刷比赛当然还是挑软柿子捏比较好。

3. 欧洲最佳球员可以选择跳过全部比赛，选择 C 罗或者梅西的话有很大概率取得。如果发现没有拿到，可以重新开始继续跳过比赛，反复两次左右就能拿到。

4. 南美最佳球员由于队伍实力差距不大，所以建议多用手动进行比赛，而且上场的表现对于球员评价非常重要，每场刷几个进球后就可以拖时间了。亚洲最佳方法和南美差不多，记得把比赛时间调至最低的五分钟。

5. 世界足球先生和第一种快捷方法相同，到对方的球队扰乱最强的竞争对手吧。



# 3DS应援团



## 网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

3DS今年的大作都已经开售得七七八八，发售表里余下的三四款作品中，不知道有没有你钟爱的那个呢？小编自己的话，估计把之前的游戏消化一下也足够过个好年了（笑）。本期应援团继续带来《怪物猎人4G》等游戏的配信情报，另外也有《口袋妖怪》的情侣周边。顺带一提，跟《口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石》同期推出的主题替换面板相当不错，透明的颜色在金银的纹理衬托下并没有想象中的那么“怀旧”，而且正好替换掉那个不太贴合的原装面板，一举两得。另外经乐小游同学的实测，木质的面板品质也值得称赞，还在观望的朋友可以放心入手。

## N3DS新增刷卡付费功能

从今年7月开始，Wii U就能够利用GamePad自带的感应器，通过NFC读取交通卡，从而以电子货币来进行付费。这种付费方式不仅非常便捷，而且还能在每消费200日元的同时积攒到交通卡内的积分。

在任天堂公布新掌机N3DS系列的时候，其下屏内置的NFC感应区自然也就让人联想起了类似的功能。近日，任天堂和JR东日本（东日本旅客铁道）就正式发布了这个消息。从12月9日起，日本当地的电子货币“Suica”能够应用在N3DS上，进行账户充值。除了Suica以外，日本各大交通卡的电子货币（共计8种）也都支持N3DS的付费功能。今后，eShop的充值方式就有基本的信用卡、预付费充值卡以及对于日本当地玩家而言更加便利的交通卡，而这也算得上是业界的又一个创举了。




## 《二度勇气》体验版配信日公开



■正教骑士团三铳士

BRAVELY SECOND
無料で遊べる三銃士編

Square Enix近日公布了旗下RPG新作《二度勇气》的新消息及其体验版的配信日期。从12月10日起，本作的体验版“《二度勇气》三铳士篇”会在eShop提供免费下载。体验版包含了原创的故事剧情，当中还有未公布的新角色及语音，当然了，由ryo（supercell）负责的新配乐也将收录其中。据悉，这次的体验版会有能够继承到正式版的要素，不过目前还没有公布具体是哪些内容。

## 成双成对的萌宠《口袋妖怪》新周边发售

《口袋妖怪》对雌雄性别的设定可谓细致入微，而这也是该系列沿袭已久的传统之一。到了第六世代，甚至出现了从外观到能力都有各种讨人喜欢的差异。近日，株式会社口袋妖怪就以“雌雄”为主题制作了多套新周边。在日本8家口袋妖怪中心贩卖的这些周边包括皮卡丘毛绒玩偶、马克杯、折叠镜、挂绳等等。而当中的主题精灵则是皮卡丘、超能妙喵、沙奈朵/艾路雷朵、拉帝亚斯/拉帝欧斯，每种都是成双成对的图案设计，虽然看得出来基本的动态都是一样的，但是搭配起来的效果还是让人非常心动。










## 猎人好伙伴 索尼克联动新配信

《怪物猎人 4G》与索尼克联动的新 DLC“索尼克·向着千刃龙之疾走”已经在 12 月 5 日提供下载。该下载任务需要 HR4 以上的猎人才能挑战，在天空山成功讨伐一头千刃龙之后，利用入手的素材就能制作出 SEGA 经典角色索尼克的 COS 套装，不过这个套装是给艾露猫用的。除此之外，同期配信的还有以索尼克游戏中的场景为主题的公会卡片背景、称号以及新的姿势，同时使用的话就是完整的联动组合了。

# eShop下载推荐

## 逃脱之门
DOOORS

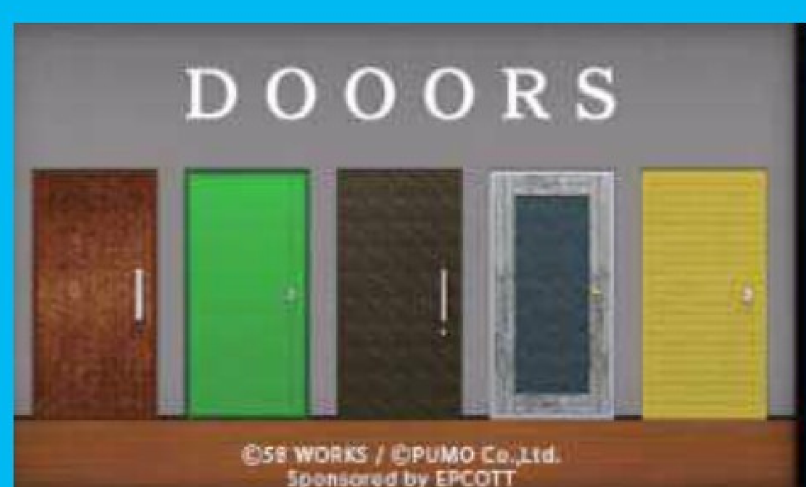
售价：520 日元

推荐度：★★★★

●推荐玩家：喜爱解谜游戏的玩家、喜爱休闲游戏的玩家

其实这款游戏的话，说不定很多读者都已经很熟悉呢。这款游戏的名称简单，玩起来的规则也比较简单，无非就是找到隐藏的钥匙，从而打开一道道门，突破一个个关卡。不过以为这种游戏就很简单的你，就很容易大意被骗啦！游戏一共有超过 80 个关卡，其中解谜的方式千奇百怪，比如说倾斜主机让钥匙掉下来、从环境中寻找细微的线索、使用手中的道具来寻求解谜关键等等。遵循固有思维的话，可是解不开谜团的哦。这种游戏就是要一瞬间的灵感加上思维的加成才能顺利通过。或许会有读者想，既然手机上有相关的游戏，那么为啥我还要花上 500 日元去购买这款游戏呢？实际上这款游戏并不等同于手机版的相关内容，这当中的 80 个关卡是完全不同于手机版本的。因此如果是已经接触过手机版的玩家，也不妨一起来试试这款游戏吧！




## 神威沃特
マイティガンヴォルト

售价：300 日元

推荐度：★★★★

●推荐玩家：喜爱像素游戏的玩家、喜爱“《洛克人》系列”的玩家

本作原本是《苍蓝雷霆》的附赠特典，不过可别因此就认为这只有一款免费游戏的素质。这款游戏采用了 80 年代常用的风格，以像素风和简单的操作为卖点，除此之外还有丰富的游戏要素。游戏当中可以操作的除了沃特之外，还有神威 9 号，见习天使等角色。每个角色都有特有的动作以及攻略方法，让游戏的乐趣和可重复性大幅度提高。有时候用一个角色没法通过的关卡，或者换一个角色就能轻松通过了哦。是不是会想起经典的“《洛克人》系列”呢？当然，它的手感也和该系列比较类似，但是玩法则多了许多。在每个关卡的结尾，也有强大的 BOSS 等待玩家挑战，因此如果是对“《洛克人》系列”有认同感的玩家，那本作绝对不容错过。而它的价格也比较低，算是非常实惠的游戏了。







## 深渊传说
テイルズ オブ ジ アビス

售价：2980 日元

推荐度：★★★★★

●推荐玩家：喜爱RPG游戏的玩家、“《传说》系列”的粉丝

其实这款游戏不必多说，作为“《传说》系列”当中数一数二的作品，相信对日式 RPG 稍微有了解的人都知道本作的存在。而这款游戏更是被改编为动画版，因而知名度更高。此次推荐这款作品是因为它的下载版推出，并且价格只有 2980 日元。对于想要重温本作以及还没试过的玩家来说，可以说是非常不错的一次机会。《深渊传说》是系列的十周年纪念作品，对于笔者个人来说，这是我最喜欢的传说作品之一，它有着深邃沉重的游戏剧情，而且有着令人惊讶的反转套路。另外，主人公内心的成长以及对于自身的思考更是剧情当中的亮点。而作为游戏系统，像是自由范围线性动作战斗系统的引入和自由目标的引入，让策略性的爽快感有了大幅度的增长。而 FOF 和 OVER LIMIT 系统则让战斗中有了更多的变数，因而游戏本身的素质非常高，值得玩家们细细体验一番。作为 3DS 版，本作解决了 PS2 版中大地图的掉帧以及战斗的卡顿问题，并且解决了剧情分支当中可能出现的 Bug。如果想体验原汁原味的《深渊传说》，那么选择它你应该不会后悔。





## 电脑3号 简单编程
プチコン3号 SmileBASIC

售价：1000 日元

推荐度：★★★

●推荐玩家：喜爱编程的玩家、对电脑语言感兴趣的入门编程师

这是一款非常神奇的应用，是一款“Basic”语言的编程软件，对的，就是电脑编程用的软件。用户在编程之后还能直接实现，很简单就能编造一个有趣的小程序了。这款软件在推出之后受到日本玩家的好评，现在已经攀升到任天堂下载游戏排行榜的第三名。这款软件有非常强大的功能，像是 3D 表情和文字，从客户端取得服务情报，录音和放送，作曲，对战等，针对初学者还进行了强化说明。在使用的便利程度上也有所强化，比如描绘背景、制作波形等功能。利用这个编程软件，还能按照自己喜爱的模样对内置的游戏进行改造，甚至还能自行制作道具，玩法可是非常的多！









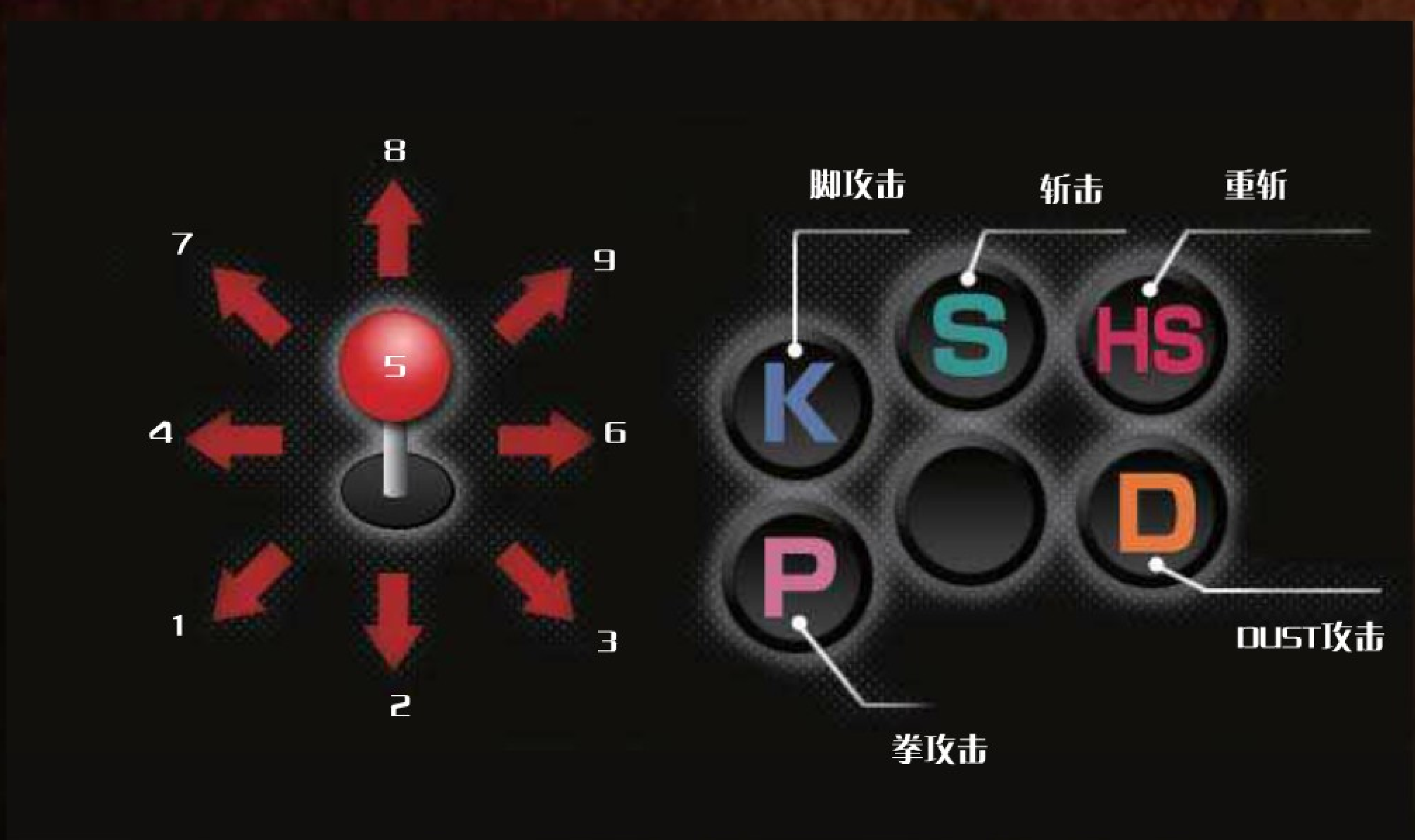
文 伽蓝 美编 小瑟

| 罪恶装备 Xrd SIGN | | Arc System Works | 格斗 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | GUILTY GEAR Xrd -SIGN- | | 日版 |
| | 2014年12月4日 | 本地1人，在线2人 | 对应年龄：12岁以上 |
| | PS4/PS3版售价为7380日元 | | |

在街机版运营大半年后，本作的家用机版也在格斗游戏爱好者的期待中发售，"《罪恶装备》系列"的系统一向以难以上手著称，因此一直以来不少新手都对这个系列望而却步。而在《罪恶装备Xrd SIGN》中，游戏在系统设计上作出了一些改变，使其更容易被大众所接受，而且利用虚幻引擎制作的本作在画面表现上让人叹为观止。下面为大家带来的是本作的系统详解，希望能为各位玩家的入门之路起到一定的帮助。

# 游戏基本操作

以下系统说明均默认玩家为 1P 位置




"《罪恶装备》系列"采用的是格斗游戏中比较另类的 5 键操作，上图的是街机标准的 TYPE-A 操作，由于家用机可以进行键位改动，玩家可以根据自己的习惯来设置按键。

# 画面说明




©2014 Nintendo

①体力槽。受到攻击后会降低，被耗尽的一方视为失败。

② Burst 槽。使用 Burst 系统所必须的槽，在蓄满后会字体会闪烁，这时就可以使用 Burst。

③ TG 槽。发动觉醒必杀技以及各种系统所需的槽，各种积极的行动都能增加 TG 槽。

④胜利局数。表示当前胜利的小局数。

⑤剩余时间。表示该小局剩余的时间，当时间归零时对局结束，体力残余量较多的一方胜利。

⑥ RISC 槽。防御对手攻击后会增加的槽体，具体作用参看下文。

⑦信息栏。显示游戏中各种状况的文字信息。

# 移动操作

## 前进/后退

**4/6：**输入 6 方向角色前进，输入 4 方向角色后退，在对手攻击过程中输入 4 方向则是防御对手的攻击。

## 冲刺

**66：**冲刺时角色会快速向前移动并一口气接近对手，但是在冲刺过程中就算输入 4 进行防御，角色也会因惯性而无法及时防御，因此这种情况下最好使用下文介绍的完美防御来取消冲刺硬直。


■利用奔跑中向前的惯性，可以延长某些招式的攻击距离来牵制对手。

## 疾退

**44：**疾退角色会向后方快速后退，并与对手拉开距离，任何角色的疾退在发生时都有短暂的无敌时间，以此可以躲避对手的攻击动作。但是，疾退的动作后半没有任何防备能力，而且一直采取疾退行动无法提升 TG 槽，而且还有可能进入消极惩罚的危险之中。


■利用无敌时间躲避对手的攻击是简单实用的防御手段。

## 跳跃/高跳/二段跳

**7、8、9/2~7、8、9/ 跳跃后 7、8、9：**输入方向 7 或 8 或 9 可以进行跳跃，跳跃过程中再次输入可以进行二段跳，而在输入 2 方向后迅速输入 7 或 8 或 9 则可以进行比一般跳跃更高的高跳，但是在高跳的过程中无法进行二段跳。

在可以用跳跃取消的技命中后，输入跳跃指令，可以用跳跃取消普通技的硬直进行空中连续技。



## 空中冲刺/空中疾退

**跳跃状态 66/ 跳跃状态 44：**空中冲刺以及空中疾退是空中快速移动的手段，无论是利用空中冲刺快速接近对手，还是用空中疾退与对手调整距离都是玩家需要掌握的基础。值得一提的是空中疾退并没有像地面疾退一样的无敌时间。


▲在地面时输入9后马上输入6，这样角色就会在跳跃后立即往前冲刺，随后玩家可以使用跳攻击对对手发动奇袭，这种技巧被称为低空冲刺，同理，在地面时输入7后马上输入4也可以发动低空疾退。

# TG槽

在开始介绍其他系统前，首先要介绍的是位于游戏画面左右下方的槽，这些槽称为 TG 槽，游戏中各种系统的发动几乎都与 TG 槽相关，提升 TG 槽的方式有很多，向前移动、前跳等积极的接近移动，攻击命中，或是直防等都能提升 TG 槽。TG 槽初始状态为 0%，最大可以积蓄 4 格（100%），根据当前 TG 值的不同槽的颜色也会发生变化，而根据玩家行动的积极行动，TG 槽的增加速度也会有一定的变化。

# 攻击动作

## 普通技

**P/K/S/HS：**普通技就是按键就能使出的攻击方法，游戏中共有 4 种类型的普通技，他们分别是 P（拳）、K（脚）、S（斩击）、HS（重斩），这里排位靠后的招可以取消前面的招，也就是说可以通过简单按键形成 P→K→S→HS 的简单连段。

## Dust攻击

**D：**Dust攻击发生较慢，但特点是无法防御的中段攻击，在Dust攻击命中对手后，可以输入上方向(7/8/9)进行空中追击，也能输入6进行横向追击。前者主要用于带入各种空中连续技，后者则主要在靠近版边时使用，因为在靠近版边时横向追击会使对手弹墙，带入一些强力的限定连续技。


■进行空中追击时的一大特点是这个状态下可以用任意的跳攻击取消任意的跳攻击，比如S→S→S→S或是HS→HS→HS这样简单粗暴的连段也能成立。


■在靠近版边选择将对手横向击飞时，对手会因此而弹墙进入巨大的硬直中，这时玩家可以带入一些版边限定的高伤连技。

## 投技

**接近对手时4/6HS，空中接近对手时4/6HS：**在地面或空中接近对手时输入4/6HS可以使用投技，投技的发生速度只有1帧，几乎是游戏中发生最快的招式，6HS命中对手后会朝前方击倒对手，而4HS命中对手后则会朝后方击倒对手并与对手交换位置。

特别需要注意的是，游戏中的投技不仅与其他格斗游戏一样无法用防御抵挡，而且游戏并没有拆投的系统，也就是说一旦用投技命中对手对手就必定会被投，因此在游戏中如何用好投技也是玩家的必修课之一。另外，投技只有在近距离命中对手时才能发生，在远距离即使输入投技指令也只会出现HS的相关招式。还需要说明的就是受创/防御硬直中的对手以及倒地起身的对手无法使用投技命中。


■几乎所有角色的投技都能将对手击至强制倒地状态。


▲空中投技可以用于追击利用跳跃逃走的对手，而且利用其发生快的特性作为对空技使用也有不错的效果。

## 足扫

**2+D：**与2方向配合使用的Dust攻击，命中后能使对手强制倒地的招式，与普通Dust攻击不同的是足扫的发生速度很快，无论是配合Dust攻击的中下段择击溃对手防御，还是简单地带入连续技之中使用都有很不错的效果。



## 必杀技

**必杀技指令：**必杀技相信不用多说，这是构成角色战斗的基础，具体出招指令可以参看游戏中的出招表（コマンドリスト）。


■角色之间必杀技的性能差异很大，用途也大相径庭。

## 简易连段

**攻击键按顺序组合：**简易连段是通过不同的攻击键组合的建议连续技，其主要通过普通技取消普通技来实现，其基本规则遵循P→K→S→HS的顺序，但是也有像Ramlethal这样本身角色自带大量简易连段的角色，能实现诸如K→P→K等特殊组合，因此玩家需要自行对选用角色进行熟习。


▲以招式比较大众化的Sol为例，2P→2K→2S→2HS这样就是他的简易连段之一，但根据角色的不同，简易连段的组合也会有所不同。

## 觉醒必杀技

**觉醒必杀技指令（消耗50%TG槽）：**觉醒必杀技相当于同类游戏中的超必杀技，超必杀技拥有伤害高、演出华丽等特点，而且对手在被超必杀技命中时，无法发动下文所述的Burst系统，因此作为终结对手的手段使用十分实用。

另外，根据角色的不同，可能有消耗100%TG槽才能发动的觉醒必杀技。


◀觉醒必杀技在发动时就有超炫酷的动画演出。

## 一击必杀技

**一击必杀准备（P+K+S+HS）→一击必杀技（全员236236HS）：**正如字面意思，一击必杀技就是能够一击KO对手的技，要使用一击必杀技，

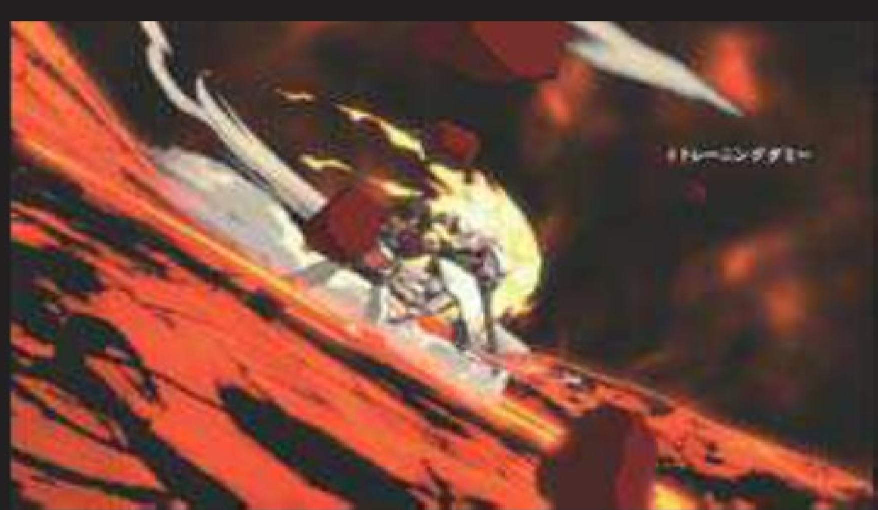


■任意状态下输入P+K+S+HS都可以进入一击必杀准备之中。

首先需要按下P+K+S+HS进行一击必杀准备，一击必杀准备状态下全身会冒出红光，同时TG槽会不断下降，在这个状态下输入一击必杀指令236236HS即可发动演出效果满点的一击必杀技。

虽然一击必杀技能够一击KO对手，但普通状态下的一击必杀技发生很慢，很容易被对手防御，因此单发实用度并不高。而且在施放一击必杀后，无论是否命中，TG槽都会直接消失，这就意味着一切与TG槽相关的各种系统都将无法发动，玩家也会因此陷入极大的被动之中。

另外，在一击必杀准备中再次按下P+K+S+HS可以解除一击必杀准备，回到普通状态后TG槽也会相应地降低到一击必杀准备状态下剩余的量。但是，如果满足在下文中“地狱火”系统中所述的决胜条件，那么一击必杀准备以及一击必杀的性能也会发生变化，具体请参看下文相关部分。



▲在一击必杀准备状态下输入236236HS就能发动一击必杀，虽然十分炫酷，但一般状态下单发实用性实在不高，建议不要随便使用。

# 防御动作

## 防御/空中防御

**4/1/空中4：**防御的概念很好理解，在地上时，输入4进行站防，输入1进行下蹲防。如果角色在空中时，可以在空中输入4来防御对手的空中攻击，但是几乎所有的地面攻击都无法进行空中防御。虽然防御可以抵御所有的普通攻击而不扣除体力，但受到必杀技攻击时还是会削减一定的体力，另外一直处于被动的防御状态也会增加RISC槽（R.I.S.C.レベル），具体请参看下文相关部分。



■蹲防可以防止上段以及下段的攻击，但无法防御所有跳攻击以及像Dust攻击这样的中段攻击。



■站防可以防止上段以及中段的攻击，但无法防御诸如2K、足扫等下段攻击。



■空防可以防御飞行道具以及对手的跳攻击，但无法防御对手的地面攻击。

## 直防

**对手攻击命中瞬间进行防御：**在对手命中瞬间进行防御的话就会发动直防，直防成功后角色身上会出现白光，同时画面会出现“Just”的文字提示。使用直防可以使防御后的硬直减小，而且防御对手攻击后与对手的距离也会变得更近，虽然使用时如果时机不正确就会受到伤害，但直防能够反击很多普通防御无法反击的招式，因此习惯使用直防是进阶之路的第一步。



## 完美防御

**防御+任意2个普通攻击键（消耗TG槽）：**在发动完美防御后，角色的身上会张开绿色的防护盾，因此也称作盾防，这是消耗TG槽作为代价的强力防御手段。在地面上发动完美防御时，防御对手的攻击后会比普通状态下与对手拉开的距离更远，防止对手的连续压制，这个状态下不仅RISC槽不会增加，而且防御必杀技时也不会被削减体力。在空中发动完美防御时，除了以上的特点外，原本空中防御不能的地面普通技也变得可以防御，这不仅能有效防御对手使用地面普通技对空，而且在进行后方跳跃逃脱时，使用完美防御也能保证自己从对手的猛攻下逃脱。



▲在空中走位失误时很容易被对手的对空普通技命中，使用完美防御可以规避这种情况。







■以上三个图分别显示了普通防御、直防以及完美防御同一招式后与对手拉开的距离，可以看出直防更近，完美防御则更远。

## 闪电护盾

**HS+P/K/S，2HS+P/K/S，空中HS+P/K/S（消耗25%TG槽）：**闪电护盾是特殊的防御行动，三种发动方式分别对应不同

段位的攻击，发动后会在一定时间内张开一道蓝色的闪电护盾，护盾生效时间内受到攻击后会弹反对手，并且使对手进入短暂的无防备状态，可以说闪电护盾是类似于当身技性质的技。如果闪电护盾成功弹反对手，那么会从消耗的25%TG槽中返还12.5%。除了近身弹反外，闪电护盾也能吸收飞行道具，只是意义并不大。虽然闪电护盾发生瞬间有强大的弹反效果，但一旦挥空，动作的后半段会有很大的破绽，而且受到的攻击也会被默认成Counter的状态，因此要合理使用。另外，闪电护盾无法弹反觉醒必杀技。


■在成功弹反对手后，对手会陷入无防备的状态，而且任意动作都可以取消弹反的动作，这时不妨用冲刺等动作来靠近对手施展大伤害连段吧。

值得一提的是，被闪电护盾弹反的一方，可以反过来用闪电护盾来取消自己的硬直，也就是说在攻击被对手的闪电护盾触发而不幸进入硬直状态后，可以对准其打算攻击的瞬间输入闪电护盾的指令，这样就可以化危机为转机，反过来让对手陷入被动，因此在拥有25%TG槽被闪电护盾弹反时，请不要放弃抵抗。


▲被弹反的一方会进入对投无敌的状态，因此必须用打击技进行攻击。


▲在成功弹反空中的对手时，可以用跳跃取消弹反动作施展空中连续技。


▲用闪电护盾反过来对付闪电护盾是一种很好的对策。

## 受身

**在受到空中攻击后4/5/6+P/K/S/HS：**受身是在空中受到对手攻击后迅速恢复身体动作的系统，在被各种空中攻击击中，并在根据招式而各有不同的“受身不能时间”结束之后，或是对手连段打出伪连（灰色连击）时，通过连打P/K/S/HS中的任意一个就能进行受身。同时，游戏并没有地面受身的系统，只有空中受身，因此一旦倒地就无法进行受身了。

受身分为3种，根据受身时输入的方向不同，分为原地受身、前方受身以及后方受身，由于在受身过程的后半段对手可以用空中投来对付，因此通过不同的受身方向混合可以迷惑对手。



## 死角攻击

**防御中6+P/K/S/HS任意2个同按（消耗50%TG槽）：**死角攻击简单来说就是防御反击系统，允许玩家消耗50%的TG槽在防御的过程中反击对手，是一种值得信赖的防御手段。但是，死角攻击的动作一旦被对手防御，那么将会陷入巨大的硬直中，因此需要看准时机使用。



# 其他系统

## Burst系统

**D+P/K/S/HS：**Burst系统是ARC社格斗的一大特色，本作中也不例外。Burst系统需要消耗角色头像下方的Burst槽，只有在Burst槽全满，图标变亮后才能使用。游戏中的Burst根据使用情况的不同而有2种不同的形态。


▲如果预计接下来要被对手打出高伤连段，那么就果断使用青Burst吧，但需要注意的是如果对手成功预判青Burst并防御，那么我方会进入极大的硬直之中。

首先是用于防御的青Burst，在被对手命中或是防御对手招式的过程中发动的Burst系统就是青Burst，发动后角色会放出冲击波弹飞对手以此逃脱对手的攻击，但需要注意的是在被投技或是觉醒必杀技命中时无法使用Burst来逃脱。青Burst的发动需要消耗100%的Burst槽，如果青Burst命中对手则返还1/3Burst槽。

除此以外的时机发动的Burst系统为金Burst，金Burst发动时会消耗2/3Burst，发动后会发出金色的冲击波，如果金Burst命中对手，那么TG槽会瞬间涨满。

Burst槽在对局开始前均为全满状态，而在使用Burst减少后会随着时间而恢复，而且残余量会带到下一局，因此把握Burst的发动时机对战局有不小的影响。


■金Burst即使被防也几乎没有硬直，完全可以当作无敌技来使用。

## Roman取消

**P/K/S/HS 任意 3 键同按（消耗 25~50%TG 槽）：** 在本作中，RC（Roman 取消）被一分为三，分为红 RC、黄 RC 以及紫 RC，他们的作用通俗来说就是取消角色的各种硬直，并让除自身以外的时间变慢一半。但是根据发动时机的不同就会对应上述的 3 种不同的情况，而且用处也各不相同。

红RC



▲消耗50%TG槽发动，速度减慢时间为60帧，是在攻击命中对手或是被对手防御的硬直中发动的RC，主要用于取消攻击被防的大硬直以及在连击中借助速度减慢时间来打出普通状态下无法接续的连段，这也是最为常用的RC。

黄RC



▲消耗25%TG槽发动，速度减慢时间为18帧，是攻击未命中对手前发动的RC，主要用于取消攻击挥空的硬直或是在施放飞行道具后使用，以此来组合飞行道具加近战的压制套路。

紫RC



▲消耗50%TG槽发动，速度减慢时间为40帧，是在攻击挥空时发动的RC，主要用于强制取消挥空的招式，因此紫RC可以看作特别的红RC，比如Sol的214K在冲刺过程中使用就能用紫RC强制取消动作。

## 相杀

**双方攻击判定重合时发生：** 在双方的攻击判定互相重合但未命中时，会有重合点发出亮光相杀的情况，相杀发生后，玩家可以用除前进、后退、防御以及疾退以外的行动取消相杀的硬直。



▲相杀发生后可以通过冲刺来取消，用反应来制胜吧！

另外，在相杀发生时有小几率触发名为危险时间的情况，在危险时间中攻击命中对手时，会附加名为 Mortal Counter 的状态，在 Mortal Counter 状态下，玩家可以用任意招式取消触发 Mortal Counter 的招式的硬直。比如在危险时间中用 HS 命中对手造成 Mortal Counter，那么马上就可以再次接续 HS 来取消前面的 HS。



▲相杀有小几率触发危险时间，持续时间为10秒，在危险时间中由于有Mortal Counter的存在，对于双方都是极具风险的时刻。

## 挑衅/致敬

**挑衅键 /6+ 挑衅键：** 无论是挑衅还是致敬，都是玩家对对手行动表达情感的行为，在挑衅对手后，对手会增加一定量的 TG 槽，而致敬则不会有任何效果，而在挑衅与致敬的过程中都可以用攻击来取消硬直，但挑衅的硬直远大于致敬的硬直。



▲如果在KO的瞬间挑衅对手，那么屏幕上会出现“Ryakusyou!”的标志，同时对手进入下一局时拥有50%的TG槽。

## 消极惩罚

如果在战斗中玩家一直进行后退、疾退、空中疾退等消极的行动，那么在 TG 槽上会出现带有“DANGER”字样的危险标记，如果在危险标记出现后仍然进行消极行动，那么会再次出现“NEGATIVE PENALTY”的字样，这时 TG 槽会瞬间清零，同时受到对手的攻击时伤害也会大幅提升，因此游戏鼓励玩家用进攻的方式游玩。

## RISC槽

在画面正上方，时间的两侧有双方各有一个名为 RISC 槽的槽体，在防御对手的攻击时，RISC 槽会随之上升，在 RISC 槽过半时，槽体会开始闪烁，在闪烁的过程中如果被对手击中，那么对手的攻击会强制为 Counter 状态，为我方带来不少的不利。只要受到敌人攻击，或是在一定时间内不再防御对手的攻击，RISC 槽都会自动减少，这也从侧面提醒玩家不要一味地进行防御，要寻求其他的途径反击对手。



▲由于在RISC槽闪烁时会被强制Counter，因此有可能被对手带入一些Counter后的限定连段。

## 地狱火/决胜条件

在角色体力低于 20% 时，体力槽会开始闪烁红光，这时就会进入名为地狱火的状态，在这个状态下觉醒必杀技的伤害会大幅提升，为玩家提供逆转的机会。

另外，有利的一方如果使对手进入了地狱火状态，同时 TG 槽的剩余量高于 50%，那么就可以满足决胜条件，在决胜条件下，一击必杀准备以及一击必杀的发生速度都大幅变快，部分角色在满足决胜条件后甚至可以将一击必杀技带入连段中使用。




▲在地狱火状态下用觉醒必杀技命中对手时，其血槽下方会出现“HELL FIRE！”的字样。



▲满足决胜条件的情况下，发动一击必杀准备时环绕的光会变成金色。

文 ZHAGAME 编 哪尼 美编 心の永恒




| 飙酷车神 | Ubisoft | 竞速 |
|---|---|---|
| 多机种 The Crew | | 美版 |
| 2014年12月2日 | 本地1人、在线1~8人 | 对应年龄：12岁以上 |
| PS4/XOne/X360版售价为59.99美元 | | |



**由育碧出品的《飙酷车神》被称为是下一代竞速游戏的雏形，因为这个游戏不仅是一款实实在在的网游，而且所有玩家都在横跨整个美国领土的巨大区域中同时进行着比赛与探索，并随时可以进入到合作或竞技状态。此外数量繁多的任务和零部件也给这款游戏加入了很强的角色扮演的味道，边完成比赛磨练技术边刷装备的设定在竞速游戏中着实罕见。如果要给这款游戏做一个准确定位的话，玩家完全可以将其看做是近期射击大作《宿命》的竞速版本。**

# 游戏操作

## 操作列表（以 PS4/Xbox One 版为例）

| 按键 | 说明 |
|---|---|
| 左摇杆 | 控制车辆方向 |
| 右摇杆 | 控制玩家视角，世界地图中控制图标移动 |
| R3 | 开启联机模式菜单 |
| 十字键上 | 游戏中放大小地图 |
| 十字键左右 | 游戏中更换电台 |
| SELECT/VIEW键 | 打开世界地图 |
| START/MENU键 | 打开手机（更改游戏选项） |
| □键/X键 | 手刹，打开下级菜单 |
| △键/Y键 | 打开通知 |
| ○键/B键 | 取消，长按返回赛道 |
| ×键/A键 | 确认，氮气加速 |
| L1/LB键 | 菜单中换页 |
| L2/LT键 | 刹车，倒车，世界地图中缩小视野 |
| R1/RB键 | 更换视角，菜单中换页 |
| R2/RT键 | 加速，世界地图中放大视野 |

## 游戏手感

游戏默认的操作是一套非常标准的竞速游戏键位布局，只要你曾经玩过竞速游戏都可以瞬间上手。很多玩家都会将这款游戏与前不久发售的微软看家独占大作《极限竞速 地平线2》进行对比。就手感方面而言，《飙酷车神》越野的味道很重，跑起来爽快度明显比《地平线》要高出一截，这也许是与两款游戏的主题定位有关。毕竟《地平线》是出身自《极限竞速》系列，总是脱离不开拟真驾驶的框架。而《飙酷车神》由于引入了警匪卧底主题的剧情，所以与《极品飞车》可谓如出一辙，操作手感也与其非常相似。

## 手刹的活用

在这款游戏中手刹（○键/B键）被提高到了一个空前重要的位置，由于在竞速中经常有 90 度的直角弯（城镇中）以及各种弧度极大的 S 弯（野外中），因此在顺利过弯的同时尽量减小速度损失就成为了一个非常重要的课题。不过本作的手刹灵敏度非常高，甚至超过了几年前新版的《极品飞车 热力追踪》，稍微长按车辆就会大角度旋转，因此过弯时要利用左摇杆给足方向，否则很容易出现原地打转的失败场面。

另外由于本作是开放世界，因此在比赛中也不会有无形的屏障来

© 2013 Ubisoft Entertainment.



■手刹在本作中的地位非常重要。

强制把玩家控制在赛道内，所以在面对 90 度以上的转弯时，应提前尽可能地向里侧并道，以免车辆在甩尾过弯时冲出道路甚至从有高低差的地形中掉落。

## 手机选项

育碧秉承了前不久《看门狗》的设计思路，将游戏中的所有调节选项以及菜单都以一个手机的形式集成了起来。在游戏中的任何时候，玩家都可以通过按 SATRT/MENU 键来打开手机进行选择。

# 游戏地图

## 地图面积



■整张美国版图供玩家随意探索。


■大都市的街道非常繁忙，加大了比赛难度。

正如育碧在之前宣传的那样，作为一款开放世界的竞速游戏，本作的地图就是整个美国领土。根据地理位置，游戏中将其分为了东海岸、中西部、山地、南部以及西海岸 5 大区域，每个区域中又包含了一座主要城市，分别是纽约、底特律、拉斯维加斯、迈阿密以及洛杉矶，玩家在游戏初始就可以驾车自由探索整张地图的任何角落。而各种剧情任务、技巧任务、车辆经销商以及隐藏零件全部散落在其中，探索性极强。

根据官方给出的数据，游戏中全地图赛道总长为 6500 英里（10400 公里），笔者根据导航从西南端的洛杉矶不间断跑到东北部的纽约用时大约为 45 分钟，而且需要强调的是这就是实际生活中的时间，虽然不能确定这是否创下了开放世界地图面积的新纪录，但是超过《GTAV》已经毫无疑问。

## 放大与缩小

在世界地图画面按下中 R2/RT 键和 L2/LT 键可以逐级放大和缩小场景，特别是当玩家将地图放大至最高级别时，街道上的行人、车辆和建筑细节都可以一览无余，效果相当惊人。这个功能主要体现在寻找隐藏车辆和数据信号塔的时候，如果玩家来到正确的地点却总是见不到目标，不妨从正上方通过卫星一探究竟。

## 坐标导航

游戏中设置了两种导航方式，一种就是直接在目的地按下 × 键 /A 键，这样游戏就会自动为你指出前往该地点的最短路径。但比较独特的一点是，导航线路是漂浮在空中的，而不是像绝大多数游戏那样印在地上，而且在转弯处会突然变向，玩家需要提前关注小地图，以免驶过转弯点。

另一种方式是根据信号的强弱和方向来判断位置，主要应用于寻找隐藏车辆以及数据信号塔。当玩家接近目标时，右下角的小地图中会出现一个卫星标志，并且在目标的方向会有红色信号闪烁。玩家继续朝着这个方向行驶，红色信号就会变为绿色，这是只要在周围仔细寻找即可。

## 快速移动

由于地图的面积实在太大，因此快速移动就便成为了不可或缺的重要手段。在世界地图画面中的任意一个位置按下 × 键 /A 键就可以通过选择 Fast Travel 直接移动到目的地，而如果该地点有任务或者设施的话，甚至可以直接选择开始比赛或者进入设施，非常方便。不过使用这项功能的前提是，玩家之前已经到过此处，地图中凡是玩家到达过的区域都会变成绿色。

此外，在地图中还设有火车站以及机场，分别以火车头和飞机的图标显示，如果玩家想要去一个从未到达过的遥远地区却又懒得花费数十分钟时间的话，就可以通过目前所在地区的这些交通设置来实现。但这些设施都设置在城市中，未到达过的野外区域就只能靠玩家自驾前往了。

## 地标建筑

这同样是继承自《看门狗》的系统，育碧将全美的 242 座地标建筑搬到了游戏中，这些建筑会以一个白色的圆锥形显示在游戏画面中，但是不会显示在地图中的。玩家在游戏过程中可以见到周围一定范围内的地表建筑，达到所在地后按 × 键 /A 键可以进入观看简介，并获得少量的经验，同时也算完成对这一建筑的收集。

## 数据信号塔

整张世界地图中一共设置了 30 座数据信号塔，每个大区域中各有 6 座。不过它们一开始时处于隐藏状态，玩家只能通过不断闪烁的卫星图标来自行探索。一旦玩家发现了一座数据信号塔之后，那么其周围的所有任务地点以及在线玩家都会被显示出来，极大地方便进一步的探索以及比赛，因此强烈建议玩家优先完成这一部分的收集。

# 车辆购买、调校和升级

## 车辆类型划分

游戏中将所有的车辆依据驾驶特点一共划分为了 6 种类型，分别以字母 F、D、C、S、P、R 来表示，以下是他们各自的含义：

**F—Full Stock**：最原始的车型，属于厂家的标准配置，在任何方面都不突出，是升至到高等级赛车的基础。

**D—Dirt**：典型的越野车型，最为擅长在非公路路面行驶，尤其是在泥土以及砂质地形中更能凸显出其优势。

**C—Circuit**：场地赛事专用车，在职业赛道内可以发挥最大功效，是参加印地赛事不可或缺的类型。

**S—Street**：顾名思义，街头竞速专用的车型，加速及转弯性能出众，是大部分剧情任务的首选。

**P—Performance**：性能至上的车型，在直道加速类的任务中所向披靡，同时也很适合逃脱警察追捕

**R—Raid**：山地爬坡类车型，动力出色的同时也有优秀的抓地性，在山地区域中绝对的主力军

## 赛车数量

与《GT 赛车》和《极限竞速》系列动辄几百款的车辆阵容相比，《飙酷车神》中的赛车数量实在是羞于见人。在游戏目前的初期版本中总共只有来自 13 家厂商的 47 款车型可供使用，像兰博基尼、阿斯顿－马丁等著名品牌甚至只提供了一款车型，这也成为了被玩家所诟病的主要问题之一。但由于每款车型都有 6 种不同的分类，因此实际上玩起来也能体验到 282 种不同的手感。另外育碧已经明确表示将会有 3 个车辆 DLC 总计 12 款新车型在今后发布，值得期待。

## 车辆的购买



■在Car Dealer可以买到各个品牌的原始车型。

在游戏的 5 座主要城市中，各有一个车辆经销商（Car Dealer），玩家可以在这里买到各款车型的初始型号。没错，Car Dealer 出售的所有车辆都是 F 类型，玩家可以理解为在这里获得的都是裸车，虽然也能驾驶和比赛，但是性能一般。

值得注意的是，5 座大城市中售卖的车辆款式是不同的，玩家只有跑遍所有的 5 家 Car Dealer，才能将全部的 47 款车型悉数收入到车库中。购买车辆既可以使用游戏中获得的金钱 Bucks，也可以使用合作游戏时获得的点数 Crew Credtis。

## 车辆的升级和调校

在游戏的 5 座主要城市中，各有一个车辆调校中心（Car Tuner），玩家可以在这里将 F 类型的赛车改装成各种其他的不同类型，以及使用获得的零件对车体进行升级，并对车辆的外观进行自定义。

此外，如果玩家对于手动调校车辆没有任何经验，也可以选择直接套用各种类型的推荐搭配，其中按照玩家等级分为 10 级、20 级、30 级、40 级几个不同的档次，性能依次增强。



■在Car Tuner可以对车辆性能和外观逐个零件地进行调校。



■车辆的内部装饰也是可以更改的。

最后是车辆外观的自定义功能，本作与其他竞速游戏一样，提供了种类繁多的款式和图案。特别值得一提的是，本作竟然还支持车辆内部装饰的自定义，对于那些喜欢使用车内视角驾驶的玩家来说，毫无疑问是值得多花费一些时间的。

## 零件的等级与获取

当完成剧情任务和技巧任务后，根据玩家的表现，将会获得白金、金、银、铜 4 个不同品质的零件。而根据任务的难度不同，这些零件还被换分为 1–9 总共 9 个不同的等级。因此，9 级白金毫无疑问就是游戏中的最强零件了。而每辆赛车都有多个不同部位的零件可以更换，当全部换成 9 级白金零件时，最强赛车也就此诞生。

当然，刷零件也是有规律可循的，首先，同一个任务中所提供的零件在等级和部位上是不会变更的，比如某个任务提供的是 3 级轮胎，那么无论你完成这个任务多少次，都只会获得 3 级的轮胎，所不同的只是根据你完成任务时的评价会获得白金、金、银、铜 4 个不同品质的零件。

但即便是完全相同的零件，比如 3 级黄金品质的轮胎，其所附加的属性也是有所区别的，会在提升不同性能方面各有长短，因此即便是 9 级的白金零件，根据不同赛车类型的特点




■通过比赛名次可以获得各种品质的零件来强化座驾。

也有反复刷取的价值。

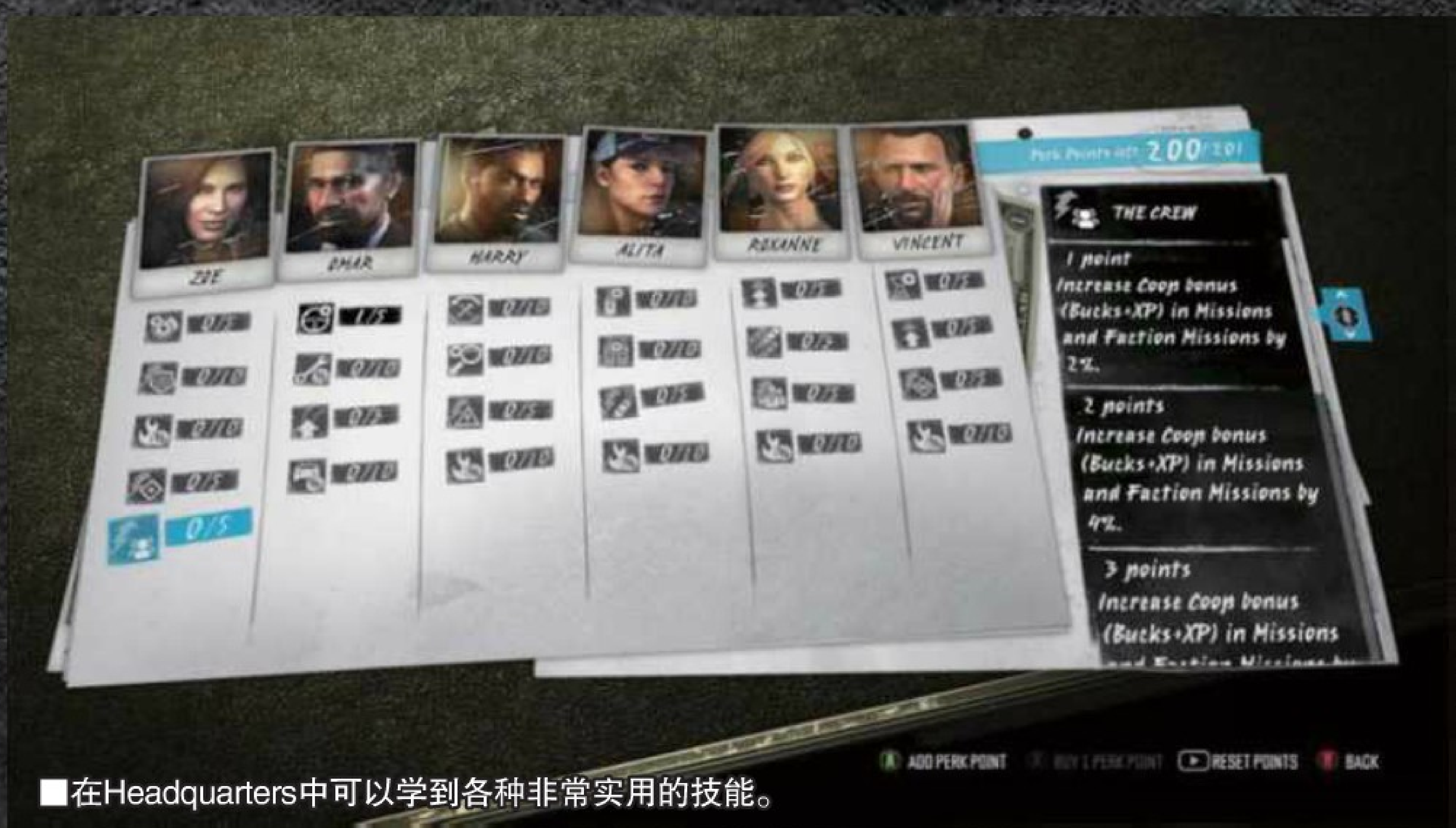
在任务的结算画面中，获得的零件可以选择即时安装到车子上，而如果玩家没有达到零件所要求的安装等级，也可以选择把它直接存放到调校中心去。

## 隐藏车辆

在游戏中总共有 20 辆隐藏车辆，这也是本游戏的收集要素之一。它们被分散在整个世界地图中，并且不会显示，玩家只能根据不断闪烁的卫星图标来自行探索。当发现了这些残旧的车辆后，玩家可以把它送往大本营并花费一些金钱来修复，之后就可以正式获得它。

隐藏车辆一开始就拥有其各自固定的类型，并且绝对不会是 F 型。它们的类型是不可以通过调校来变更的，零件也是不可以更换的，属于一次性配置。不过隐藏车辆的性能往往非常出众，可以帮助玩家进一步提升任务评价。

## 大本营



■在Headquarters中可以学到各种非常实用的技能。

当玩家完成游戏初期的几个剧情任务后，就会获得大本营（Headquarters），这一设施同样是在 5 座主要城市中各有一个。玩家可以在这里对自己目前的游戏进度和各种概要进行查看。

**Work Shop**：功能类似于车辆调校中心，玩家可以更换车辆零件，自定义车辆外观以及对损坏车辆进行修理。

**Perks**：整个大本营中最为重要的一个功能，在这里可以学到各种不同的技能，从而大大提高车辆性能和降低游戏难度。技能根据剧情中几位主要人物而划分为不同的类型，比如增加比赛后获得的经验和金钱、减少街道车流量、降低警方追捕时的通缉范围等等。每个技能都有 3 到 10 个不同的等级，升级技能需要消耗技能点数，而获得技能点数的唯一方法就是通过经验提升玩家的等级。

**Pro Gersion**：观看游戏的 CG 片段、人物档案等。

**Hidden Car**：玩家找到的全部隐藏车辆都集中于此，可以任意更换。

# 关于任务

形形色色的任务可以说是本游戏最大的零点，不仅数量繁多而且很好地利用了地形，可谓设计精巧，即便不是为了解锁奖杯成就，也值得玩家反复挑战游玩。

## 剧情任务

游戏中总共有 67 个剧情任务，穿插于 5 大城市之间，讲述了一个典型的车手在帮派中卧底的警匪故事，如果不进行其他任务一口气打完的话，大约要花费 8 个小时左右。剧情任务在世界地图中以白色的菱形图标表示，并且会有惊叹号来指引玩家到达下一个任务地点。剧情任务归纳起来只有以下的几种形式：

**Race**：从 A 点到 B 点的普通竞速，期间会通过个数不等的检查点，成功赢得第一名后就算过关。

**Watch The Paint**：驾驶特定车辆在规定的时间内跑到目的地，期间任何碰撞都会对车辆造成损坏。如果车辆耐久度耗光或者是时间结束，都不能完成任务。

**Take Down**：在规定时间内将目标车辆撞毁，目标车辆会按照固定路线行驶，因此多跑几遍熟悉过程后并不困难。

**The Getaway**：逃脱警察追捕，跑出警方的通缉范围后一段时间不被发现即可。注意逃跑过程中冲撞警车或者撞倒路人会增加通缉等级。

## 技巧任务

真正磨练技术和考验车辆性能的时刻到了，游戏中足足有 500 个技巧任务，在世界地图中以绿色的三角图标表示。这些任务总共分为 8 个类型，每个类型都有数十个关卡，是刷取零件的不二选择。

**Scramble**：玩家需要在限定的时间内通过多个计分点，通过的速度越快，获得的分数就越高。连续通过的话会有倍数加成，而一旦出现遗漏则倍数会被打断。

**Slalom**：基本规则同 Scramble，只不过计分点变成了左右放置的旗子，玩家在通过时必须要在旗杆一侧的范围，并且不能撞到旗杆，考验的是玩家对 S 形弯道的驾驭能力。

**Precision**：基本规则同 Scramble，但计分点变成了门的形式，玩家必须要从正中间穿过，并且不能撞到两侧门柱。随着玩家连续穿越数量的增多，门的范围会变得越来越窄，考验的是玩家驾驶的精准度。

**Jump**：助跑一段路程后通过跳板进行飞车，越远分数越高，考验的是玩家车辆的加速能力。

**Speed**：在限定时间内从出发点沿着直道尽可能远地飞驰，期间要注意躲避车辆和障碍物，如果不发生碰撞会有倍数加成。玩家跑出的距离越远分数越高，是对车辆最高时速的考验。

**Escape**：基本规则同 Speed，不过路线不再是一条直道，而是有多个弯道的城市街头，时间结束时跑出的距离越远分数越高。

**Hill Climb**：在山道上的爬坡赛，限定时间内爬升的高度越多分数越高，并且随着高度的增加会有倍数加成。过程中会通过多个计分点，通过的速度越快得分越多。

**Race Line**：玩家要在限定时间内沿着地面上标出的道路尽可能地前进，随着在道路上面行驶的距离增加会有倍数加成，一旦冲出道路则倍数被打断。时间结束时行驶的距离越远分数越高。

## 任务评价

根据玩家完成任务时的表现，游戏中分为白金、金、银、铜 4 个评价等级，其中玩家只要达到了铜的评价，就算完成任务。不过本作的评价方式非常独特，完全是看分数多少，而与名次无关。最终影响分数高低的因素包括了以下几种。

**领先时间**：玩家在任务过程中处于第一名的时间越长，获得的奖励分数越高。

**撞毁时间**：玩家在撞毁目标车辆时所用时间越短，获得的奖励分数越高。

**剩余时间**：玩家在到达目标点时剩余的时间越多，获得的奖



■任务得分综合了多种因素，并不仅仅依靠名次。

励分数越高。

**经济损失：**玩家在逃脱警察追捕时所造成的城市破坏越少，获得的奖励分数越高。

**车辆完好度：**玩家在运送车辆到达目标地点时车辆损坏越少，获得的奖励分数越高。

**自动归位使用次数：**玩家在任务过程中使用自动返回道路的次数越多，扣除的分数越高。

由于技巧任务是纯粹的积分制，因此以上这些影响评价的因素都是对于剧情任务而言的。而在技巧任务开始前，玩家可以设定不同标准的幽灵车，为自己的挑战提供一个衡量的尺度。

特别需要说明的是，白金评价只有在玩家达到 50 级后才会开启，而本作要想获得白金评价难度极高。笔者在一场普通竞速类型的任务中 93% 的时间都处于第一名，并且未使用 1 次自动归位功能，结果依然只拿到了银牌的评价。




▲玩家进行线上PVP竞速的准备房间。

# 联机模式

## 网络信号

由于是强制在线才能进行的游戏，因此网络质量就显得非常重要。笔者购买的是美版游戏，但是刚开始时却是在港服进行游玩的，结果每隔几分钟就会掉一次线，根本无法正常游戏。但是转换到美服后，连续 3-4 个小时都未发生一次掉线，因此强烈建议玩家使用和游戏版本相同的服务器，即美版使用美服，港版使用港服。

## 自由组队，协力完成任务

当玩家处于非任务状态时，只要按下右摇杆，就会打开寻找好友的界面，这时游戏会将周围一定范围内的所有玩家都显示出来，按 × 键 /A 键后即可将他们邀请到自己的游戏中，当添加成功后，这些玩家之间就会组成一个 Crew，也就是俗称的组队。而有时在游戏时画面的右上角会弹出要求按△键 /Y 键的提示，这就说明附近的其他玩家正在邀请你加入到他们的游戏中。

在组队状态下，玩家可以合作完成任务，也可以共同进行地图的探索。而如果是合作完成任务的话，只要队伍中有一人获得了金奖章，那么全队的成员都算是以金奖章的成绩完成了这个任务。因此理论上来说，组队模式提供了低等级玩家抱高等级玩家大腿的可能，不擅长赛车游戏的玩家们不妨尝试。

## PVP

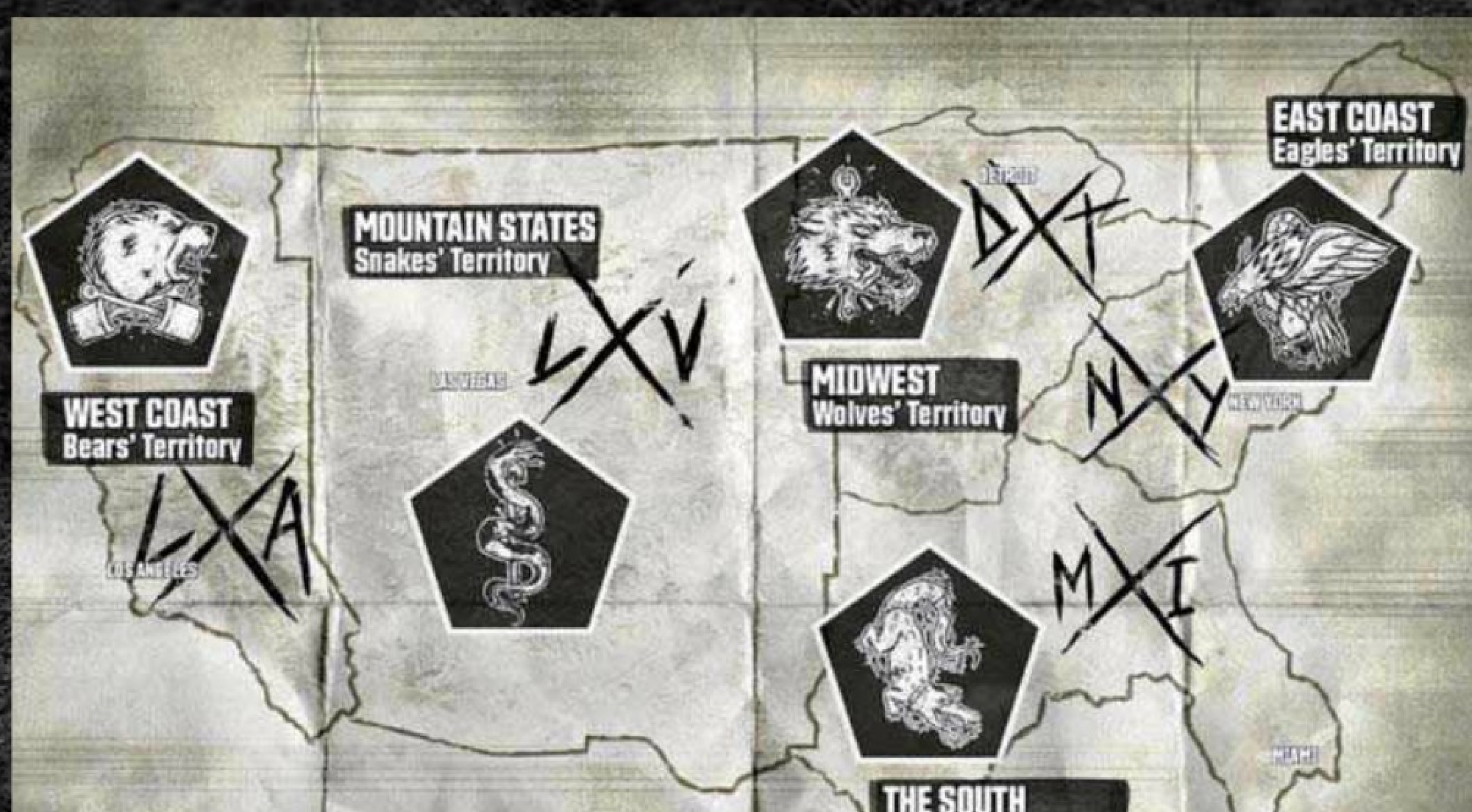
这就是传统的以玩家自己为单位的竞速模式了，房主可以在配对大厅中选择赛道，限定车辆类型和性能，调整路上的车流量等等。最终根据比赛名次获得不同的积分。

## 派系战争

游戏中称之为 Faction Wars，所谓派系，简单来说就相当于是网游中的公会，只不过不是由玩家建立的，而是游戏中默认的。派系总共有5个，分别为熊、蛇、鳄鱼、狼和鹰。当完成在纽约市的剧情任务后，派系系统就会开启，玩家可以选择其中的一个加入。

派系任务是以团队竞速的方式来进行的，每一方最多可以有 4 个玩家参加。该类型的任务总计有 20 个，每个区域各有 4 个，会随着剧情进度而逐步解锁。派系任务全部采用从 A 点到 B 点的比赛形式，并且途中要经过多个检查点。此外这一类任务大多路途遥远，其中更有从西海岸到东海岸的超长距离赛事，非常刺激。

当玩家完成派系任务后，就会根据名次获得不同的荣誉点数，并全部累加到玩家所在的派系中。每个月底，系统会根据各个派系的总点数决出每个区域的冠军，根据玩家所贡献的荣誉点数多少，还会获得不同品质的战利品奖励。而每个区域排名第一的派系还可以获得参加月终特殊赛事的资格，其奖品令人遐想。




▲玩家可以选择加入任何一个阵营进行线上团队战。

# 成就 / 奖杯列表

| 成就点数/奖杯类型 | 名称 | 取得方法 |
|---|---|---|
| ——/白金杯 | King of the Road | 获得除此之外的所有奖杯 |
| ——/银杯 | Rough Terrain | 在非公路路面累计行驶2,000英里（3,219公里） |
| ——/银杯 | Man On A Mission | 完成100个任务 |
| ——/铜杯 | Sorbet | 分别驾驶任意一辆粉色和一辆黄色的赛车行驶5英里（8公里） |
| 10点/—— | Daily Dose | 完成一次每日挑战 |
| 25点/—— | Weekly Wonder | 完成一次每周挑战 |
| 25点/—— | Monthly Marvel | 完成一次每月挑战 |
| 15点/铜杯 | Sir, Yes Sir! | 以第一名的成绩完成10场线上比赛 |
| 10点/铜杯 | The Crew | 完成一个有2-4人参加的线上合作任务 |
| 15点/铜杯 | United We Stand | 完成50场有2-4人参加的线上PVP比赛 |
| 15点/铜杯 | Enduring Spirit | 在线上派系任务中完成一场有2-4人参加的Landmark Tour比赛 |

| 成就点数/奖杯类型 | 名称 | 取得方法 |
|---|---|---|
| 15点/铜杯 | Coast to Coast | 在线上派系任务中完成一场有2-4人参加的Coast to Coast比赛 |
| 10点/铜杯 | Podium Placing | 在双方各有3-4人参加的派系VS派系团队赛中，我方成员分别以第1、2、3名完成比赛 |
| 15点/铜杯 | Road Trip | 在一次有2-4人参加的团队活动中穿越美国所有的5大区域 |
| 10点/铜杯 | Top Dog | 在一场自由模式的PVP比赛中赢得第一名 |
| 15点/铜杯 | The Breadwinner | 将每天的固定收入提高到10,000以上 |
| 15点/铜杯 | Walking-around money | 账户中的金钱总数达到500,000 |
| 15点/铜杯 | Remember my name | 总计获得100,000点以上的声誉点数 |
| 15点/铜杯 | And the award goes to | 获得超过10,000点奖励点数 |
| 15点/铜杯 | Show Off | 进行一次持续1分钟的组合特技 |
| 15点/铜杯 | Synchronized Spinning | 在线上模式时一次组合特技获得3,000收入 |
| 5点/ 铜杯 | We Don't Need Roads | 通过氮气加速将时速达到88英里（141公里） |
| 10点/铜杯 | Hold the line | 在有2-4人参加的团队活动中所有玩家即时时速累计达到870英里（1,400公里） |
| 15点/铜杯 | Highway One Plus | 在有2-4人参加的团队活动中所有玩家的总里程数达到1号公路的长度（14,500公里） |
| 100点/金杯 | Overclocker | 任意一辆车的总里程数达到5,000英里（8,047公里） |
| 15点/铜杯 | Salt Rocket | 在Bonneville Salt Flats地形中最高时速达到236英里（380公里） |
| 15点/铜杯 | Never Drive Alone | 在线游戏时间累计达到24小时 |
| 50点/银杯 | The Boss | 将主角提升到50级 |
| 100点/银杯 | Indy Car Racer | 在Little Eagle Speedrome印地赛车场跑200圈 |
| 10点/铜杯 | Stay Out of Trouble | 在美国版图的每一个区域中至少成功逃脱1次警察追捕 |
| 10点/铜杯 | First Offense | 在自由驾驶模式中累计逃脱100次警察追捕 |
| 10点/铜杯 | Enthusiast | 将任意一辆车的性能调校至510以上 |
| 25点/银杯 | The Modfather | 将任意一辆车的性能调校至1299以上 |
| 15点/铜杯 | Star Service | 将任意一辆车的所有零件都升级到白金等级 |
| 15点/铜杯 | Facelift | 自由定制任意一辆车的每一个外观部件 |
| 10点/铜杯 | Scrap Salvager | 找到并重建一辆隐藏赛车 |
| 10点/铜杯 | Made To Spec | 将任意一辆车的所有5种类型全部解锁 |
| 10点/铜杯 | Street Smart | 使用Street类型的赛车在任意一个剧情任务中赢得白金奖牌 |
| 10点/铜杯 | Dirty Birdy | 使用Dirt类型的赛车在任意一个剧情任务中赢得白金奖牌 |
| 10点/铜杯 | Perf-ection | 使用Perf类型的赛车在任意一个剧情任务中赢得白金奖牌 |
| 10点/铜杯 | Raid the Scoreboard | 使用Raid类型的赛车在任意一个剧情任务中赢得白金奖牌 |
| 10点/铜杯 | Circuit Training | 使用Circuit类型的赛车在任意一个剧情任务中赢得白金奖牌 |
| 100点/金杯 | The Extra Mile | 在所有剧情任务中都赢得白金奖牌 |
| 25点/银杯 | Skills To Pay Bills | 在全部500个技巧任务中都至少赢得金奖牌 |
| 25点/银杯 | Versatile Showman | 在5大区域的所有8种技巧任务中都各获得一个白金奖牌 |
| 10点/铜杯 | Ghost Bustin | 在技巧任务中击败一辆白金难度的幽灵车 |
| 25点/银杯 | Data Tracker | 发现隐藏于美国版图中的所有30个数据站 |
| 25点/银杯 | Domestic Tourist | 游览过美国版图中的所有242个地标建筑 |
| 5点/铜杯 | Unlimited Testdrive Budget | 试驾游戏中最昂贵的车辆 |
| 10点/铜杯 | 5-10 | 掌控中西部区域赢得第一份合同 |
| 10点/铜杯 | V2 | 掌控东海岸区域成为V2级车手 |
| 10点/铜杯 | V4 | 掌控南部区域成为V4级车手 |
| 10点/铜杯 | V6 | 掌控山地区域成为V6级车手 |
| 25点/银杯 | V8 | 掌控西海岸区域成为V8级车手 |

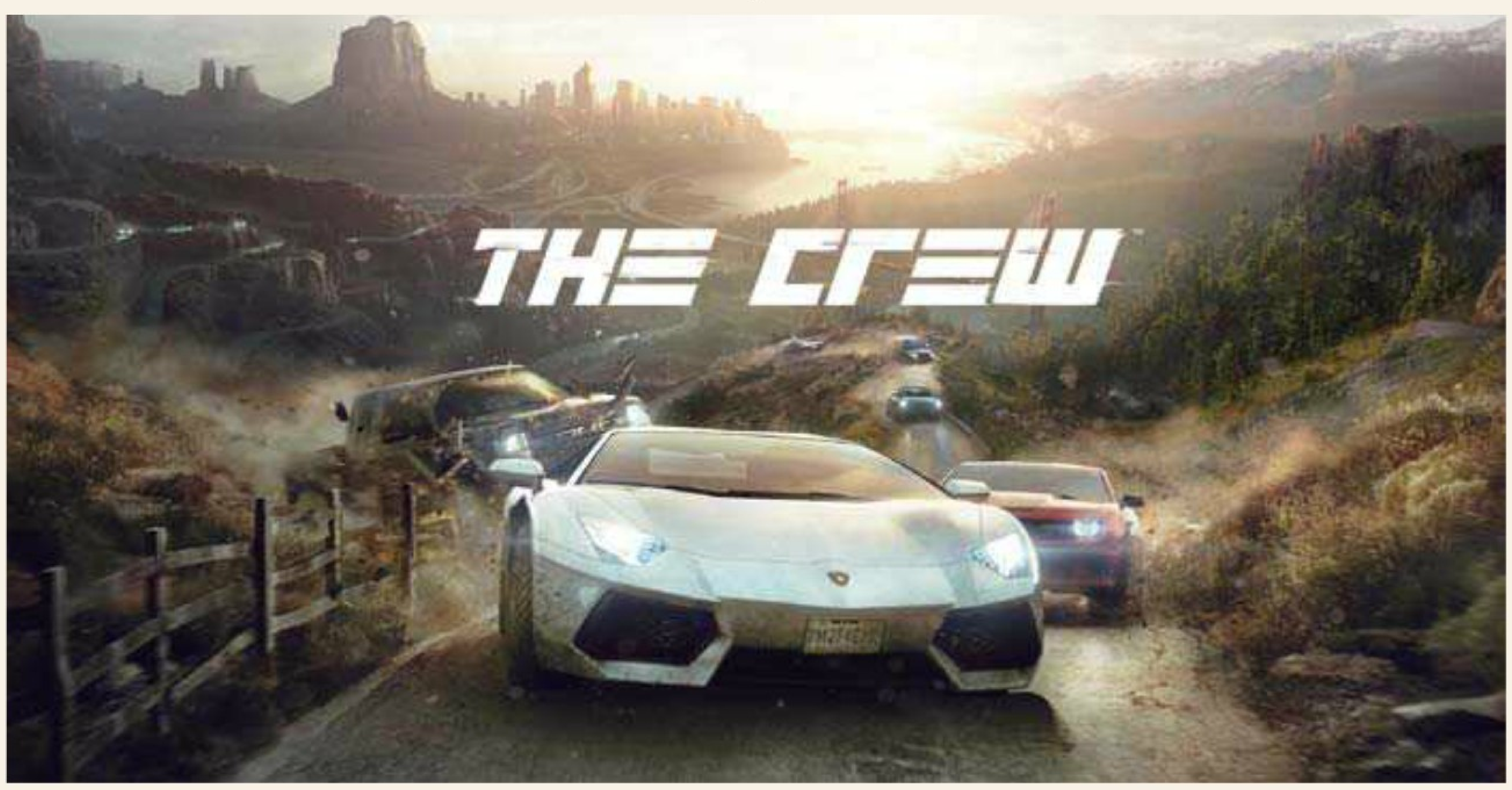
由于游戏强制在线，因此所有成就都是线上成就，当然其中一些可以自己完成，但相当一部分都需要与人对战。在攻略顺序方面，建议玩家先把剧情任务全部搞定，只要通过即可，无需在意最终的评价。之后彻底开拓地图，把全部的30个数据信号塔找到后就开始手机全部20辆隐藏赛车。

至此，初期开荒阶段基本结束，接下来玩家要做的就是去刷那500个技巧任务，尽可能地拿到金牌以上的零件，来逐步改进的自己的赛车。这里强烈推荐先把全部的Jump类型的技巧任务搞定，因为玩家可以预先开出一段较远的距离来提速，由于这时还没有触发任务，因此不会有时间限制。理论上来说，只要有一辆最高速出色的隐藏车辆，全部Jump类型的技巧任务拿到金牌应该都不是问题。而有了这数十个金色品质的零件后，已经可以初步改装出一些性能优异的赛车了。

至于全主线任务获得白金奖牌和全技巧任务获得金牌，只能等后期有了强力赛车后再去挑战，当然能遇到高手肯让你抱大腿自然就更好了。而线上对战类任务反而要简单不少，只要多进行比赛并不难解锁。

## 小结

玩着这款游戏，笔者突然想起了上个世代的竞速名作《试驾》系列，《飙酷车神》其实完全可以说是其精神续作，只不过在网络对战更为发达的现在，其已经彻底进化成了一款竞速网游。画面是玩家对本作最大的不满，但是当你来到城市之外的地域时，却很容易被其优美的自然风光所吸引，更遑论整张的美国地图以及怎么也玩不完的数百个任务了。近期育碧官方已经对游戏进行了数次更新，并且还加入了限定时间的特殊任务，其未来形态值得所有竞速迷们关注。



| 梦幻之星 新星 | SEGA | 动作角色扮演 |
|---|---|---|
| PSV ファンタシースター ノヴァ | | 日版 |
| 2014年11月27日 | 本地1人，局域网1~4人 | 对应年龄：15岁以上 |
| 售价为5980日元 | | |

**由 Tri-Ace 开发的《梦幻之星》新作，系统在《PSO2》的基础上进行了改良，游戏手感也进行了调整，相比起第一次试玩版有了较大的提升。运用未来科技跟超大型敌人ギガンテス展开气势磅礴的战斗更是本作的魅力所在。不能进行网络联机大概算是小小的不足吧。**

文 宇宙人　美编 anubis




## 角色创建

PHANTASY STAR NOVA

游戏开始的时候系统会先让玩家创建一名代表玩家自己的角色，创建角色的时候首先要设置角色的种族、性别和初期职业设定，职业在游戏中是可以随意更改的，但是种族和性别不能改，种族和性别对角色的能力有一定程度影响，具体后文详述。

决定了职业之后，第三步就是激动人心的设计外形环节了。



“《梦幻之星》系列”的一大特色就是其自由的角色自定义系统，虽然本作自定义系统的自由度比不上《PSO2》，但玩家依然可以对角色的外貌、身形等各个方面进行非常细致的设定——哪怕细微的差别平时根本就不会察觉出来。这个步骤一开始要选择一个角色基本风格（**キャラベ－ス**），一共有8种，不过无论选哪种，后面都可以在“**こだわり编集**”中自由设定。

之后第四步是声音设定，最后还要给角色起一个名字，不过本作的名字系统不支持中文，只能用英文或者全角的日文假名。完成角色创建之后就能正式进入游戏了。

### 种族

本作的种族和职业系统基本沿用了《PSO2》的配置，三个种族分别是人类（**ヒュ－マン**）、新人类（**ニュ－マン**）、机器人（**キャスト**），其具体区别如下。

人类：能力的平衡性最好，适应能力极强的种族，既有出色的身体能力，对光子（理解成魔力即可）的感应能力同样出色，任何职业都能发挥出不错的水准。

新人类：能够熟练运用光子的种族，虽然身体脆弱，但是对光子的驾驭能力高于其他种族，因此适合法师职业。

机器人：由于身体是机械构造的，因此具有非常强硬的身体能力，持续作战能力强，但相对地他们并不擅长使用光子，因此适合猎人或者枪手这些物理职业。





### 职业系统

职业系统同样沿用于《PSO2》的初期配置，有猎人（**ハンタ－**）、枪手（**レンジャ－**）、法师（**フォ－ス**）三种，外加一个全新的职业破坏者（**バスタ－**）。游戏初期建造了“**クラスカウンタ－**”设施之后就能在大本营随时切换职业了。而角色的等级也是跟随职业的，换言之如果想玩多职业的话要分开练。另外还要注意的是，每个职业都有专属武器，切换职业之后也要记得把武器也换上，否则你可能要像笔者那样用自己的拳头去执行任务了。



猎人：使用打击武器，擅长近距离作战的职业，拥有较高的防御力和HP，单兵作战能力强。装备不同的GA技能之后还能施展华丽的招式作战。

枪手：使用射击武器，擅长中距离作战的职业，GA技能是性能各异的子弹类型。

法师：使用法击武器，利用魔法作战的职业，装备不同的法术（**テクニック**）可以使出非常丰富多样的魔法攻击。

破坏者：专门针对**ギガンテス**这类大型敌人而创设的全新职业，打击、射击、法击三个系别的武器全部都能使用，并能熟练驾驭打桩机这类武器。不过游戏一开始无法选择。

## 活动据点

PHANTASY STAR NOVA

本作中，玩家活动的据点名叫“Delta Variant”。因为是飞船坠落星球之后临时搭建起来的，所以最初什么设施都没有，不过随着剧情推进，搜集资源回来并完成フィルディア的相关任务（约束）后就会逐步开放新的设施，另外，设施本身也有等级，设施等级提升之后才能生产出更高级的道具。据点中的基本设施有以下这些。

| | |
|---|---|
| 武器店 | 玩家可以用搜集回来的素材生产武器和强化部件，以及给武器装上强化部件 |
| 防具店 | 制作玩家的防具，本作中影响玩家防御性能的只有盾单元（シ－ルド ユニット）一个部件，这是为了让防御力可以跟衣服区分开来，使得玩家能更自由地穿自己的服装，防具店就是专门生产盾单元的商店，同样要玩家搜集素材回来生产 |
| 转职柜台（クラスカウンタ－） | 转职的地方，除此之外还能设置角色所装备的技能，消耗素材学习、升级GP技能和法术 |
| 道具店 | 利用素材生产各种道具的商店 |
| 服装店 | 利用素材生产衣服的商店 |
| 美容店（エステ） | 重新设定角色外形的商店，除了设定外形之外还可以给角色选择一个性格和特征 |
| 食堂 | 战斗开始之前在这里吃料理，可以在下一场战斗中临时提升某些能力的参数 |

## 武器&防具制作系统

跟系列向来的作品不同的是，本作的武器可以像其他共斗游戏那样，在野外或者战斗中取得素材，然后通过生产获得。初期能生产的武器种类非常有限，但随着设施的等级提升，可生产的武器防具种类也会追加。每个武器防具生产的时候都会用到一个核心（コア）素材，每个核心素材都会随机附带一些特殊能力，比如某项或多项能力参数增加，某个异常状态概率提升等等。这些特殊能力会直接影响到生产成品，所以即使生产的物品，其参数也会根据玩家选用的核心素材而发生细微变化。

## 强化部件

除了生产武器之外，在武器店还可以制作强化部件，制作强化部件需要用核心素材，而想制作某种效果的强化部件就要用拥有对应能力的核心素材。选定了核心素材之后，接着要选择强化部件的外形，制作不同外形的部件需要的其他素材也不一样。制作完成之后可以安装到武器上并自由地进行 DIY，一把武器最多能同时装备 4 个强化部件。



## 冷冻睡眠区

在游戏初期由于资源和粮食有限，而且能作战的角色只有主角等人，所以为了节省资源消耗，舰队只留下最低限度的必要人员，然后让大部分人都进入了冷冻睡眠状态——其中包括很多能力出众但暂时无用武之地的技术人员。不过随着流程推进以及收集的资源增加，玩家可以花费 Gran 将他们解冻出来。不过，由于冷冻装置出了问题，只能根据某一职能组别来选择解冻人员数量，然后随机选择解冻 NPC，不能指定具体的个人。NPC 的职能类别有很多种，比如从事技术的科技人员和战斗人员等。解冻不同组别的人消耗的 Gran 数量也是不一样的。玩家可以根据需要解冻不同组别的人出来。另外要注意，解冻之后会强制存档。解冻出来的角色可以分配到商店等不同设施去工作，从而提高设施的效率。部分也可以跟玩家一同参与作战。

此外，游戏还有特殊的“密码解冻”方式，输入官方活动等途径获得的密码，可以将一些特殊的角色解冻出来。相信未来会有不少联动角色加入战斗吧。

# 游戏基本流程

PHANTASY STAR NOVA

## 任务

本作的主线流程同样以任务的形式推进，在大本营里跟头上有一本红色书符号的角色对话能触发主线剧情，之后会开启新的任务，然后在任务中触发剧情。任务在大地图上按照地标选择，初期只有“钢の荒野”，但随着剧情推进会逐渐开放更多新的地点。每个任务有不同难度，初期只有普通难度可选，每个难度会注明推荐等级。虽然等级不够也能进去挑战，但是打起来会比较吃力。任务列表中左边带金色符号的表示已经完成过一次，如果之前有接 NPC 约束的话，任务列表右边会有一个蓝色的标记。每个任务都可以重复挑战，进入任务之前还能从 NPC 中选择同行的角色，而某些剧情相关的任务也会指定必须出战的 NPC。



## 任务评价

完成任务之后会根据玩家的表现进行评价，评价的指标有三项，分别是消灭敌人数量、战斗不能次数和完成时间。评价最高是 S 要求 3 项满分，而基本上只要保证自己不死并且全灭敌人过关，只要时间不是太寒酸就能获得 A 以上评价。

## 支线任务（约束）

除了主线任务之外，大本营中还能接到很多跟 NPC 相关的支线，支线任务的内容比较多样，有要求完成特定任务的，也有要求消灭某种敌人或者缴纳某些道具。游戏初期在据点中的开设设施也是要完成**フィルディア**的相关支线。完成支线能够获得经验值奖励以及提升 NPC 的好感度，或者触发一些特殊的剧情。而随着流程推进，NPC 的支线也会增加。大部分支线只需完成一次即可，但是某些支线能重复接的。由于一个 NPC 的约束只能在同一时间内接一个，因此建议优先完成限定一次的支线任务。

# 战斗系统

PHANTASY STAR NOVA

| 基本操作 | |
|---|---|
| □键 | 普通攻击* |
| △键 | GA攻击1 |
| R+□键 | GA攻击2 |
| R+△键 | GA攻击3 |
| ○键 | 冲刺 |
| ×键 | 跳跃 |
| L键 | 视角复位/锁定（在菜单中可以设定长按锁定或者按一下自动锁定两种模式） |
| 左摇杆 | 控制角色移动 |
| 右摇杆 | 调整视角/锁定状态下切换锁定目标 |
| Start键 | 打开菜单 |
| Select键 | 自动奔跑 |
| 十字键←/→ | 切换道具 |
| 十字键↑/↓ | 切换武器 |
| 触摸屏 | 使用道具/发动副技能 |

*注：4个招式键位都能随意设置技能，并不限定□键是普通攻击，任性的话甚至不用普通攻击设置4招GA攻击都没问题。




1. 玩家基本参数，显示等级、经验值、HP、GP 的状况。
2. 同伴 NPC，只显示等级和 HP 状况。
3. 获得道具的名称。
4. 正在锁定的敌人信息。
5. 连锁槽。
6. 小地图。
7. 紧急任务情况。
8. 道具栏。
9. 武器 & 技能栏。

## 连锁

短时间内连续攻击命中敌人会发生连锁，连锁数值会在画面上方记录下来，连锁的判定并不限定于一个敌人身上，而且同伴也可以一起积蓄连锁。连锁带来的好处是能够获得一定倍率的额外伤害加成，因此连锁越高，伤害越高。同时，连锁数值下方还有一行 Burst 槽，发生连锁的时候会慢慢积蓄，蓄满之后会发生 Gran Burst 效果。Gran Burst 会随机触发以下三种效果，分别是经验值提高 [EXP]，掉落率提高 [ITEM]，稀有敌人出现率提高 [ENEMY]，无论哪一个都是非常有利的效果。另外，在 Gran Burst 时间内，连锁的有效时间也会稍微延长一些，使得连锁状态更容易维持。

## GA 技能 & 法术

近战武器和枪械所使用的特殊技能，需要消耗 GP 发动。相比起普通攻击具有更高的威力以及更华丽的动作，某些还有特殊的效果。GA 技能通常是跟武器种类配套的，学会之后玩家还要事先设置到攻击键位上才能使用。GP 一旦耗光之后会缓慢恢复，如果用普通攻击命中敌人能加快回复速度。

法术则是法师专用的技能，跟 GA 技一样需要消耗 GA 点使用。不过法术并不与武器配套，任何法击系武器都能配置同样的法术。而且法术种类非常丰富，并且还有属性之分，可以针对不同情况配置攻击栏中的法术。

## 技能盘

在转职柜台能够打开技能盘设定角色的技能，技能盘是一个正方形的格子，特定的技能如果设置在相邻的两个格子上还能触发联动效果。某个职业学会的技能对其他职业也有效果，因此学会新技能之后不妨多尝试各种配搭，做出符合自己特色的技能盘吧。



## 完美攻击 & 紧急防御

系列一贯特色系统，角色使出翻滚或攻击动作的时候，角色身上会出现一个光圈，如果在光圈停下来的时候按下攻击键，那么下一招的攻击伤害就会大幅提升。游戏中无论普通攻击还是 GA 攻击，甚至法术都能使用完美攻击，特别是可蓄力的招式，成功完美衔接之后蓄力攻击会爆发出惊人的伤害。

而使用可防御的武器时，在敌人攻击命中前一瞬间防御就能发动紧急防御，紧急防御不仅能完全抵消伤害，还能给近处的敌人造成反击伤害。不过紧急防御需事先在技能盘中设置相应技能之后才能使用。



## 大型敌人战斗



**ヘイロウ**：本作加入的对大型敌人专用兵器，装备之后按下△键能够制造出一个空中平台，在空中平台中央的标记按下○键就能上升到平台上方，这样就能攻击到大型敌人高处的部位了。除了利用**ヘイロウ**这种兵器之外，也可以用“**リングジエネレ－タ－**”道具来制造空中平台。

敌人弱点：每个大型敌人身上都有弱点的部位，这些部位被装甲覆盖着但是会透出淡淡的光芒，利用**ヘイロウ**或者远程武器对这些部位进行攻击，打破外层的装甲之后就能让弱点暴露出来，给予更大的伤害。当敌人受到一定程度伤害之后还会受创倒地，此时身上会露出红色的大弱点，攻击这个部位所产生的伤害也是最高的，此时必须抓紧机会输出。





**奖杯列表**

| 种类 | 名称 | 取得条件 |
|---|---|---|
| 白金 | ファンタシ–スタ– ノヴァ マスタ– | 取得其他所有奖杯 |
| 铜杯 | 日记はじめました | 剧情奖杯 |
| 铜杯 | ギガンテスバスタ– | 剧情奖杯 |
| 铜杯 | いないというか……いるというか…… | 剧情奖杯 |
| 铜杯 | ギガンテスキャプチャ– | 剧情奖杯 |
| 铜杯 | 交错する思惑 | 剧情奖杯 |
| 铜杯 | 丧失、そして惑星との新たな战いの始まり | 剧情奖杯 |
| 铜杯 | 灭びの历史 | 剧情奖杯 |
| 铜杯 | 大型パイルラストワン！ | 剧情奖杯 |
| 金杯 | ひとつの物语の幕引き……そして…… | 通关获得 |
| 铜杯 | 复兴への一步 | 进行据点建设过程中解锁 |
| 银杯 | 探检发见みんなの街 | 据点内所有商店、设施升到Lv4，并且将NPC全部配置好 |
| 铜杯 | 业物诞生 | 制作出7星武器 |
| 银杯 | 大业物诞生 | 制作出10星武器 |
| 铜杯 | 铁壁の盾 | 制作出7星防具 |
| 银杯 | 最强の盾 | 制作出10星防具 |
| 铜杯 | 自由自在 | 制作出7星强化部件 |
| 银杯 | 变幻自在 | 制作出10星强化部件 |
| 铜杯 | これぞ俺流 | 一个武器上同时装备4个强化部件即可解锁 |
| 铜杯 | ずっと相棒と一绪 | 好感度相关奖杯 |
| 铜杯 | 不倒のセイル | 好感度相关奖杯 |
| 铜杯 | チ–ズケ–キの味 | 好感度相关奖杯 |
| 铜杯 | 遥かな时と银河を超えて出会った二人 | 好感度相关奖杯 |
| 铜杯 | オペレ–タ–として | 好感度相关奖杯 |
| 铜杯 | 体调管理は大事です | 好感度相关奖杯 |
| 铜杯 | 职人の心意气 | 好感度相关奖杯 |
| 铜杯 | オルクスパパと家族の绊 | 好感度相关奖杯 |
| 铜杯 | 当たり前の料理 | 好感度相关奖杯 |
| 铜杯 | オレは武器职人王になる！ | 好感度相关奖杯 |
| 铜杯 | 恋人は仕事……？ | 好感度相关奖杯 |
| 铜杯 | 英雄の意思 | 好感度相关奖杯 |
| 铜杯 | 师范代 | 等级达到Lv50 |
| 银杯 | 师范 | 等级达到Lv100 |
| 铜杯 | はじめての解冻 | 首次解冻一组同伴 |
| 铜杯 | クル–增加中 | 解冻一定数量的同伴 |
| 银杯 | クル–いっぱい | 解冻大量同伴（约300人左右） |
| 铜杯 | 英雄の勋章 | 击破1111只ダ–カ–类敌人 |
| 银杯 | 英雄王の勋章 | 击破11111个敌人 |
| 银杯 | ギガンテススレイヤ– | 击破111个大型BOSS |
| 铜杯 | アルテイオスハンタ– | 击败アルテイオス |
| 铜杯 | ヴィヴリュ–ドハンタ– | 击败ヴィヴリュ–ド |
| 铜杯 | グラヴディオンハンタ– | 击败グラヴディオン |
| 铜杯 | デェフキュオネハンタ– | 击败デェフキュオネ |
| 铜杯 | リベルゲンテハンタ– | 击败リベルゲンテ |
| 银杯 | レイヴガイストハンタ– | 击败レイヴガイスト |
| 金杯 | ソ–ドDEデ–ト | 全角色好感度奖杯解锁之后，到舰桥跟舰长对话开启最高难度的任务并完成即可解锁 |
| 金杯 | 汤けむりの向こう侧へ | 购买温泉设施“スパ”并设置后，剧情触发 |

本作的奖杯难度不高，但是不少要刷的。好感度相关的奖杯要将好感度培养到“亲友”等级，清了所有约束之后再带出去一起战斗刷满即可，之后会触发该角色的相关任务，完成之后就能解锁对应奖杯。“英雄の意思”这个奖杯要完成フィルディア相关的所有约束，而要触发她的全部约束几乎要将 Hard 难度全部任务都清了才能达成。全高难度任务都清了之后，等级和武器防具相关的奖杯应该都能解锁了。“英雄王の勋章”推荐打 Normal 难度的“钢の荒野歼灭任务”，这个任务里杂兵是无限刷新的。

# 我们的360

## X360九周年特别企划

360是一个奇妙的数字，它有着很独特的含义：全方位、圆满……
当它遇上一台主机，意味着全方位的享受，和一种圆满的游戏体验；
当它遇上一本杂志，代表着美好的游戏情怀，和一份从1998年至今的坚持。

文 纱迦 美编 anubis

文 不快乐王子

# 一个圆满的故事

**2005 年的时候，我们在玩什么？这里我们可以帮助大家回忆一下：那一年有两个《传说》正统续作：神话和深渊，野村哲也凭借《王国之心Ⅱ》封神，《真·三国无双》才出到 4，《战国无双 2》刚公布还没卖，而《战国 BASARA》则是刚刚问世……**

**回想起来，那个年代，我们中间的绝大多数都还沉迷于日式游戏中。很少有人会意识到，在接下来的两三年里我们的游戏观会发生重大改变，而由此开始的 HD 时代竟然如此精彩。一切的一切，都来自于同年大洋彼岸推出的一台游戏机，它就是这篇特企的主角——X360。**

## 冰火两重天的境遇

2002 年 6 月，当时担任微软首席执行官的史蒂夫·鲍尔默访问日本，人们在追问关于 Xbox 的看法时，他却把话题转向微软已经开始计划 Xbox 后续主机的开发。这距离第一代 Xbox 发售（2001 年 11 月 15 日）仅仅过去半年多的时间。微软对此解释并不是对 Xbox 有不满，只是不希望停下创新的脚步。

于是在 2003 年 2 月，由微软副总裁 J·Allard 带领的 Xenon 软件平台设计项目展开。由此 J·Allard 也被称为“X360 之父”。在开发之初，第二代的 Xbox 有着 Xbox Next、Xenon、Xbox 2 和 Xbox FS 等称呼，其中被外界人们称呼得最多的自然是 Xbox2。只是竞争对手索尼已经进入 PS3 世代，采用 Xbox 2 的名字，容易给消费者模仿的感觉。创作团队制作新 Xbox 时的宗旨是“创造一个生动的娱乐体验”，基于这个创意，微软推出了全新的游戏平台。它将用户作为整个娱乐体验的中心，一切的设计和服务都是围绕这个中心来设计，因此微软采用了象征意义的 360 度作为名称。




然后在两年多的时间里，不断有新的硬件资讯流出，让人们感觉到新一代的 Xbox 正一步步靠近。2005 年 5 月 12 日，MTV 电视台全球直播 X360 发布盛会，在微软策划周密的会场里，在众多流行乐手、游戏人士、影视明星的助阵下以及全世界游戏爱好者的瞩目中，新一代 Xbox 主机正式揭开了它神秘的面纱：X360 主机的外观、标志、性能等信息全面展现在世人面前，这台新主机的登场宣告了次世代的开始。随后的 E3 大展上，微软官方公布进一步公布了 X360 主机周边设备技术规格说明，宣布首发将有 20 款左右的游戏上市。 J·ALLARD 提出了微软的 20 年发展计划，他们的目标是吸引 10 亿玩家加入到 Xbox 用户群中，提出了 16 个月内卖出 1000 万台 X360 的目标。会上同时展示了大量开发中的 X360 游戏，包括 Tecmo 的《死或生 4》、UBI 的《幽灵行动 尖峰战士》、动视的《使命召唤 2》、Square Enix 的《最终幻想 X Ⅰ》等知名大作。其中由 Epic 开发的名为《战争机器》的射击游戏凭借全新的战斗方式和高品质的画面表现而倍受瞩目。

在 2005 年 11 月 22 日首发仪式现场，数千名玩家一起庆祝主机首发，现场提供了 24 小时以上的游戏试玩服务。为本世代游戏主机大战拉开了疯狂的序幕。这比索尼的 PS3 和任天堂的 Wii 足足早了一年。

X360 在欧美受到的追捧绝对可以用疯狂来形容，知名电商亚马逊的官网在感恩节当天因为过多人涌入 X360 的售卖页面而导致瘫痪；当他们在当年圣诞节进行促销活动时，更是创下了 29 秒卖出 1000 台 X360 游戏主机的记录，这个数字可谓惊人。配合着成就系统的创新，Xbox LIVE 的人数也在迅速增加。

但在太平洋的彼岸，X360 在日本市场所受到的待遇和北美市场相比可谓是冰火两重天。

在登陆日本地区十个月中，X360 除了首周取得 3 万 7 千台的销量以外，周销量再也没有达到五位数，十个多月的累计销量也堪堪到达 13 万台的水平。微软迅速作

出反应，在 2006 年初就更换了日本地区的 Xbox 本部的掌门人，并且在年末商战中投入了由坂口博信、鸟山明、植松伸夫三巨头打造的 RPG 巨作《蓝龙》，其同捆版以 3 万 8000 本的周销量刷新了 X360 日本地区游戏的销售纪录，一举将主机销量推升至 30 万台，只是面对晚来一年、首周销量就已经达到 37 万台的 Wii，以及以每周 8 ~ 10 万台的幅度增长的 PS3，微软和 X360 处于十分不利的境地。

北美的盛况和日本的苦况，这两条新闻被同一天登载，成为了本世代主机大战基本情况的缩影。

在日本折戟沉沙的微软将目光投向了亚洲地区的另一大消费群体——中国。自 2006 年底开始，微软一直在与中国的本土互联网接入服务提供商和 PC 厂商进行谈判，计划指定数家销售代理商，并且在北京成立了“Xbox 媒体俱乐部”。微软还在与相关政府机构协商，确保 X360 不会遭到封杀。甚至一度传出“九城成为微软代理，X360 将于 2007 年春节登陆中国”的新闻。但由于众所周知的原因，X360 最终未能在当年成功入华，它与中国玩家的正式见面直到如今的 Xbox One 才能最终实现。

2007 年 1 月， 在 CES2007 上，微软董事长比尔・盖茨宣布 J・Allard 提出的“Xbox 出货千万”目标兑现，并且谈到推出 Xbox 的原因不仅仅是游戏：“它是一台通用 PC。特别是就第一代（Xbox）而言，当时我们还被看作是一家 PC 企业，所以强调满足游戏发烧友的需求就显得特别重要了。如果（Xbox）只是一台游戏机，我们就不会费力去做了，甚至根本不会涉足这一领域。从战略上讲，我们的目标是进军起居室（数字家庭）。”在 2004 年底新产品发布会上亲手启动了进军消费者起居室的计划之后，盖茨的计划又向前迈进了一步。



■X360首发当日百思买店外的盛况。

比尔・盖茨在随后的访谈中提到任天堂是他们在游戏领域的对手，而索尼则是微软很多方面、尤其是借 X360 进军起居室的同道和竞争者，不过盖茨似乎忘了自己最强大的对手，也是最懂得自己的朋友——史蒂夫・乔布斯，2007 年初苹果 iPhone 的出现令业界风起云涌，而这只巨型的蝴蝶扇动翅膀引起的效应远不止于此。

# 第一阶段的兴盛



■《战争机器》粗犷的美式人设给当时的中国玩家极大冲击。

在微软营利大幅下滑的当时，X360 所在的游戏部门已然成为了微软重要的经济增长点。除了硬件的销售外，有鉴于上一世代主机大战中，索尼的 PS2 凭借着独占游戏的巨大优势获得胜利，微软在 X360 的软件上狠下功夫。

随着市场形成新的三足鼎立态势，微软充分认识到了第三方游戏开发环境的变革：开发商，尤其是大型开发商不再将自己的命运和主机捆绑在一起，而逐步转向中立，以谋取更大的利润。第三方游戏作品被大面积独占的情况已经一去不复返。而真正能够使主机独树一帜的重任就落到了第一方游戏开发的身上。微软游戏工作室总裁 Shane Kim 曾经表示，微软要在次世代主机大战中接替索尼的位置，特别是要在第一方游戏软件开发方面彻底击败索尼。而正是由于察觉了到变化趋势，微软在 2003 年开始暗中培育自己的第一方游戏开发团队，这一决定使他们再最初的兴盛时期获益匪浅。

2006 年的 E3 展上，X360 的独占游戏成为了展前发布会的主角，长达 20 分钟的《战争机器》实际游戏影像揭开了发布会的序幕，其高素质的声光表现征服了全场观众。发布会的结尾，一段高素质的游戏预告片再次震撼全场，万众期待的《光环 3》首次在公众前揭开了神秘的面纱。

在当年的感恩节前夕，由虚幻引擎 3 打造的 X360 主机独占大作《战争机器》提前三日在北美上市。这款作品是微软锐意打造独占游戏

## 360大事记

**2002 年 6 月 12 日：**时任微软 CEO 的史蒂夫・鲍尔默访问日本，在接受采访中透露，微软已经开始计划 Xbox 后续主机的开发，预计将于 2006 年推出。这是微软官方首次提到下一代 Xbox 的消息。

**2003 年 2 月：**由微软副总裁 J・Allard 带领的 Xenon 软件平台设计项目展开，同月还发生了两件大事，一是前美国 SEGA 总裁 Peter Moore 加入了微软，二是微软邀请了四百名游戏开发者在华盛顿州的贝尔维尤举行会议，以寻求他们对新游戏主机的支持。

**2003 年 8 月 13 日：**据英国游戏界人士透露，在先前微软与 NIVIDIA 就 Xbox 后续主机开发谈判过程中，由于细节问题的意见不一致而宣告破裂。微软转而选择另外一家显卡制造商 ATI 为合作伙伴，双方将采用新的合作方式，共同开发 Xbox 后续主机。

**2003 年 11 月 3 日：**美国微软宣布将会采用 IBM 公司的产品作为 Xbox 后续主机的处理器。

**2004 年 1 月 14 日：**微软 Xbox 日本分部的负责人丸山嘉浩在接受记者采访时表示，微软的 Xbox 主机后续产品将在后年也就是 2006 年正式推出，而不是先前外界传闻当中的 2005 年。并且表示新版的“Xbox”全机尺寸间比现在的 Xbox 大大减小。

**2004 年 2 月 1 日：**美国一家杂志的编辑泄露新“Xbox”将采用 IBM 的 3 颗 64 位处理器芯片以及 ATI 的显卡，并称该主机将向下兼容 Xbox。

**2004 年 2 月 24 日：**微软第三度针对 Xbox 二代机大举征才，主要针对“AI 人工智能”方面的设计人才。

**2004 年 10 月 28 日：**微软方面确认：比尔・盖茨将会在 2005 年 CES 展开展前一天，即 2005 年 1 月 5 日下午 6 点 30 分向全球媒体首次公开次世代 Xbox。

**2005 年 2 月 5 日：**国外著名网站报道，有可靠消息来源表示，微软下一代 Xbox 游戏机正式名称将是：Xbox 360。随后微软方面默认了此消息。

**2005 年 3 月 11 日：**世界游戏开发者大会，微软副社长兼 Xbox 事业部总监 J・Allard 在会上的基调演讲中首度公布了新 Xbox 包括硬件、软件以及网络服务等的部分细节，并在会议上展示了新主机的操作界面并进行了基本功能的演示。

的拳头产品，因而背负着“将玩家带进次时代”的重大使命，在上市前就已经横扫多个游戏展大奖，在各个游戏媒体的评分中也是名列前茅，诸如“第一部真正次世代水准的游戏”、“动作射击类游戏的又一次革命”、“业界的崭新标准”、“业界标杆”等称号都成为了这款游戏的耀眼注脚。游戏也不负众望，带给了玩家“次时代”的视觉震撼，并重新定义了TPS游戏的定义。《战争机器》在欧美地区获得了超过530万的销量，在日本则成为了第一个周销售量达到前10的Xbox游戏，7万的销量已经打破了X360游戏在日本的销量纪录。游戏最终取得超过600万的销量。

不过这仅仅是个开始，这些纪录很快就被现象级游戏《光环3》一一打破。

“光环”自Xbox时代就作为第一方的代表作一直活跃在前台，为了在次世代微软投入了超过3000万美元进行开发。《光环3》还未发售就已经引发“光环”效应。

在百思买电玩首发现场，一位17岁的玩家在提前等待10个小时后，终于在25号0点01分成为此店的第一名顾客。而他的苦苦等待得到了意外惊喜。接待他的竟然是比尔·盖茨，除了得到《光环3》，还得到《光环》工作室的游戏设计师和音乐制作人赠送的海报和其他纪念品。这一环节与热卖气氛相映成趣，游戏首日销售额就已经达到1亿7000万美元，众多美国人在当日纷纷选择休假去购买《光环3》游戏，更有学生甚至翘课去购买《光环3》。据传全美有四分之一的大学生在当天缺席了课堂，他们不是在家中玩《光环3》，就是在买《光环3》的路上。在游戏发售20小时后，登录Xbox LIVE玩《光环3》的玩家人数就超过了100万人。第一周就已经完成超过3亿的销售额，均是历代以来最高。

《光环3》随后以17种语言，向37个国家推出，所到之处都能看到抢购的盛况。就连一向对X360不大感冒的日本，也出现了多家游戏零售商的《光环3》被抢购预定一空的情景。在澳大利亚首发当日24小时内销售了50000套，销售额达到600万澳元，其热销程度堪比欧美。作为《光环》系列的主角士官长，甚至得到了澳大利亚总理霍华德的接见，霍华德总理也在工作人员的陪同下玩起了这款X360上最负盛名的游戏。

《光环3》凭借330万的销量，成为了整个九月惟一一款销量突破百万的作品，其他游戏都未能扼齐锋芒。游戏最终获得了1182万套的销量，不仅成为了系列销量最高之作，如果撇开后来《Kinect大冒险》随机同捆的特殊情况，《光环3》也是X360最高销量的独占游戏。

“光环”的效应也扩散到这个X360领域。2007年中段X360迎来了不少利好消息：首次引入Zephyr主板的精英版在年中上市，开始尝试修复为人诟病的“三红”问题，而为了《光环3》，从2007年9月开始出货X360豪华版主机采用了改用65nmCPU并改进了散热器的Falcon主板，X360精英版最终也采用了这款主板；八月份X360也迎来了发售以来的首次官方降价；再加上在《光环3》的带动下，2007年第四季度X360获得了420万的销量，X360一度和势头凶猛的Wii形成犬牙交错、互相超越的态势。而被压一头的索尼官方也不无酸意地表示：“微软正依赖某一款大作来维持市场，《光环3》不会造成多大的市场冲击。如果微软没有《光环3》来支持，那X360主机就没有大作可言。”

《光环3》创造了一个几近完美的销售童话，惟一美中不足的就是开发商Bungie在这个时刻正式脱离微软，成为一家独立的游戏开发商。微软只对其保留一定权益并继续负责发行Bungie工作室的后继作品，为剧情稍留了些缺陷美。

当然，X360在2007年第四季度也少不了第三方厂商的贡献。由IW开发，动视发行的FPS游戏《使命召唤4现代战争》便是其中一款。该作是“《现代战争》系列”的开端，游戏摒弃系列前作一贯采用的第二次世界大战题材，将剧情展开于现代世界中。游戏同样横扫了权威机构和游戏网站的奖项。虽然是采取三平台销售策略，但是在X360上依旧取得接近900万的销量。另外，当时为X360独占的《质量效应》取得了接近200万的销量，同样功不可没。



▲Xbox巨头们庆祝《光环3》发售日的确定。

**2005年3月24日：**2004年世界游戏开发者大会，微软全面展示了作为次世代Xbox游戏主机开发平台的XNA平台，这是一套开发高效简易，面向Xbox和WINDOWS等平台的整合套件，提升编写程序的效率，同时整合了网络连接、影音输入输出等功能，XNA的公布标志着次世代Xbox主机软件战略的开始。

**2005年4月6日** 一个神秘网站OurColony公布，在这个网站上持续了一个多月的OurColony蚂蚁猜谜活动，这个吸引眼球的活动成为了微软的重要宣传攻势。从OurColony这段视频开始，使玩家首先详细了解X360以及幕后的内容。早期每台X360都收录了这段视频的改进版。

**2005年4月7日：**微软公布首批X360游戏开发厂商名单，其中Bandai、Capcom、Koei、Konami、Namco、SEGA、Tecmo等日本厂商均名列其中。

**2005年4月14日：**微软公司宣布表示，将于2005年5月12日至13日期间，全球著名的MTV电视台将巡回播放长达半小时的特别节目，来公布微软的X360主机。

**2005年4月25日：**著名游戏制作人坂口博信表示，他会在2005年5月13日的微软次世代Xbox展示会上公布他正在开发中的神秘独占游戏。

**2005年4月26日：**一份关于Xbox2的系统设计图在网络上广为流传。根据这份资料提供的信息中可得知，Xbox二代主机采用了3颗频率为3.5GHZ的CPU，显卡频率500MHZ以上以及10MB内存。后来的情况证明，这份设计图是由某微软内部人士泄露。

**2005年5月12日：**MTV电视台全球直播X360发布盛会，新一代Xbox主机正式揭开了它神秘的面纱：X360主机的外观、标志、性能等信息全面的展现在世人面前。

**2005年5月13日：**微软在日本召开了盛大的新闻发布会，公布了X360主机在日本的市场计划以及由水口哲也制作的《九十九夜》、坂口博信的《蓝龙》与《失落的奥德赛》等多款独占作品。

**2005年5月16日：**E3大展展前发布会，微软官方公布进一步公布了X360主机周边设备技术规格说明。J·ALLARD提出了微软的20年发展计划。会上同时展示了大量开发中的X360游戏，包括日后大红大紫的《战争机器》。

**2005年7月25日：**索尼刚刚召开完“PS MEETING”的几天，微软在东京召开了“Xbox meeting”，在会议上公布了大量的针对日本市场游戏作品，包括《生化危

# 危机与希望并存

俗话说“人无千日好、花无百日红”。X360在经历了最初的爆发性增长之后，那些潜藏的问题开始逐一付出水面。

X360从发售之初至今，故障问题一直十分严重。2005年8月，使用微软所派发的最终开发工具进行游戏开发的业内人士惊讶地发现，X360在试产阶段超过68%的X360无法正常运行，在第一批三核处理器的X360试产时，只有16%的主机能正常运行，但微软坚持将拥有缺陷的X360主机推出市场，导致微软后来付出超过10亿美金处理由此产生的三红问题。

除了来自硬件的问题之外，游戏机市场发展规律也在左右着X360的上升势头。X360随着2006年的大规模爆发之后销量大幅回落，这是由于当初的千万出货量将在商店待售的产品都纳入其中，市场需要逐步消化这些库存。再就是日本市场的拖累，索尼和任天堂这些植根日本多年的企业，有着适应日本市场的营销手段和游戏，游戏文化的差异使得X360在上市后的三年零四个月才突破百万销量。

微软宣布X360预计出货量由先前的1300万到1500万台下调至1200万台的消息后，众多第三方游戏开发厂商的股票价格就开始陆续下跌，事实也印证了微软的预期，微软全年的出货量“仅有”770万台，如果不是《光环3》和《使命召唤4 现代战争》的推动，这个数字或许还会更少。而高销量的背后也潜藏着游戏部门开支过大的不利局面，相关的产品质量担保费用激增使他们支出了5.84亿美元。到了2007年末，X360的向下兼容开始逐步减少，这是因为一来Xbox的周期即将完结，二来向下兼容需要花费微软大笔的开支。

雪上加霜的是，在东芝的HD DVD和索尼的蓝光技术之间的高清格式争夺战中，尽管HD DVD有着微软和Intel这些业内龙头支持，但是面对其他企业从中立到完全倒向蓝光阵营，东芝也只好在2008年初宣布不再继续开发HD DVD，这场长达7年的高清格式争夺战落下帷幕。但是事件余波未了，引发了全球HD DVD光驱产品的大幅度跌价，被比尔·盖茨亲口宣布使用HD DVD外置光驱的X360自然首当其冲，幸好微软并不单以其作为物理载体，所以选择将事件冷处理。

不过一众事件终究引发了澳洲零售商对于微软的不满，现在的库存完全是出于与微软的合作关系，但由于没有得到妥善解决的“三红”问题和年初东芝宣布放弃HD DVD格式等一系列重大变动，经销商的所有精力都将投入到PS3和Wii的销售上。在他们看来任天堂的Wii能吸引女性和家庭用户，而索尼赢得了次世代格式竞争，他们至少能把PS3当成BD播放器来卖，还能部分程度上促进BD影碟的销售。而尽管他们尝试了打折和捆绑销售等许多手段，对X360的促销并无太大帮助，《光环3》在确实起到过很大作用，但也是仅此而已，这在某一定程度印证了索尼当初“《光环3》不会对市场造成大冲击”的评价。零售商会甚至一度考虑联合倾销主机，只因微软澳洲官方宣布了降价，将销量勉强拉回正常，最终未能成事。

尽管受到来自各方批评的声音，X360仍然能保持盈利，因为上面的游戏大作层出不穷。其中的先锋莫过于席卷全球的《横行霸道Ⅳ》，其受欢迎程度已经无需赘言。第一方独占作品方面，将玩家带入次世代的《战争机器》进入第二代后承接了上代的剧情，采用了虚幻引擎3改良版之后视觉效果和特效进一步提升，展现出广阔的场景和更多的内容，加添的新元素使得游戏销量更上一层楼。在Xbox时代就已经打响名堂的角色扮演大作《神鬼寓言》，新作《神鬼寓言2》也获得了260万的销量。

在FPS游戏上闯出名堂后，微软也试图使令自己的游戏阵营更加多元化，摆脱“车枪球”专用机的名声，这从其支付巨额授权费，吸引SE将《最终幻想ＸⅢ》向X360平台开放中可见一斑。而在2008年，他们收获了意外惊喜：“《传说》系列”的次世代新作《薄暮传说》。游戏在秋叶原开卖时，久违而罕有地出现了排队购买热潮，首日就已经在日本卖出5万份。借助《薄暮传说》的热潮加上日本微软的官方降价措施，X360在当年的9月份连续三个星期销量过万，并以单月销量53547台罕有地压过了PS3的单月33071台（FAMI通数据）。



■《使命召唤4 现代战争》奠定了系列千万级销量的基础

机5》、《山脊赛车6》、《超级机器人大战XO》等，同时宣布几乎所有日本一线厂商都已加盟X360开发阵营。

**2005年8月1日**：微软董事长比尔·盖茨日前宣布，X360将采用东芝公司的HD-DVD标准光驱，但不会作为主机标准配置，而是采用外设的方式推出。

**2005年8月17日**：在2005年德国莱比锡游戏展的新闻发布会上，微软正式公布了X360在北美及欧洲的发售信息。随后在8月22日，确认了X360将在港台发售。9月15日在2005年东京游戏展发布会上，微软公布了X360在日本的发售信息并展出了包括首发软件的《山脊赛车6》、《死或生4》在内大量可试玩的X360游戏。

**2005年9月1日**：微软于日前再次公布了X360网络服务的5种收费方案。X360网络服务将分两种，收费的金会员、免费的银会员。收费方面将提供更多选择，可使用信用卡支付所有费用，或者在店铺购买年卡、季卡、月卡和点卡。

**2005年11月10日**：原定X360的首发大作《死或生4》宣布小幅延期。

**2005年11月22日**：X360主机正式发售，首发软件达到18个，其中《使命召唤2》成为首款突破百万销量的作品。同时上市的还有13种配件、2个Xbox Live服务套装。后据各种统计表明X360首周销量突破50万台。

2005年12月10日：X360主机正式在日本地区上市，但市场反应不如预期。

**2006年1月28日**：由于主机零件产能不足，微软将原定X360前90天的销售目标从275～300万台降低至250万台。不过仍然预计这段时间消费者会在X360主机、游戏和周边上消费大概15亿美元。

**2006年2月6日**：微软公司宣布，现任日本Xbox事业本部长的丸山嘉浩将调至微软公司的娱乐及设计部门，参与该部门的战略策划工作。现在担任日本地区Xbox游戏内容推进部长泉水敬将于2006年4月1日起，就任Xbox事业本部长，以应对日本地区X360销量低迷的危机。

**2006年3月16日**：X360主机及游戏在新加坡以及港澳台地区正式上市。

**2006年4月7日**：微软在日本东京召开了新闻发布会，在会上公布了X360在日本的下一步发展战略，强调将更加注重日本等亚洲玩家的需求，加强X360上的动作游戏和RPG游戏的开发力度。

**2006年5月18日**：2006年E3展，微软的展前新闻发布会以长达20分钟的《战争机器》实际游戏影象开场，其高素质的声光表现征服了全场观众。随后彼得·摩尔登场，以左臂上一个“GTA4”的纹身宣告欧美地区第一大作登陆X360，同时

# 第二度腾飞

单凭主机销量和游戏销售数字来讲，任天堂和 Wii 早早就奠定了他们在本世代主机宝座争夺战中的绝对领先地位。它在发售不到一年（2007 年 10 月）就已经从销量上超越了 X360，并且将距离越来越大。就连微软最为重视的北美市场，Wii 在 2008 年度的销售总量竟然比 X360 和 PS3 销量之和还要高出不少。

尽管 Xbox 欧洲业务的副总裁 David Gosen 在英国 GameFest 会场高调批评任天堂的 Wii Fit 平衡板，但是他和微软游戏开发集团的总经理 Chris Satchell 也不得不承认 Wii 是一台“对开发者来说更友好”的主机。Wii 的创举深深地刺痛了微软和索尼的神经，两者都投入大力度去开发体感外设，最终索尼研制出和 Wii 控制器功能相似的 PS Move，而微软的设计方向则与外界猜测的大相径庭。

外媒曾多次曝出微软正在为 X360 开发一款类似于 Wii 的体感手柄“Gametrak Freedom”，一度还曝出谍照并信誓旦旦地透露将会在近期的 E3 上公布。但微软真正准备的是另一样秘密武器。

2009 年 6 月 1 日，世界最大游戏展 E3 在经历了三年低潮期后终于强势回归，微软请来了包括保罗·麦科特尼、托尼·霍克、史蒂芬·斯皮尔伯格和小岛秀夫在内的多位大牌明星助阵，并且挑明没有任何报表数据，直接展出一个个 X360 主推游戏以及 Xbox LIVE 的增值整合服务，小岛秀夫还再次上演了日厂拍肩的好戏。当大家都在期待体感手柄出现的时候，微软毫无征兆地宣布了代号为“Project Natal”的感应器配件。“Project Natal”感应器能够捕捉最多 2 名使用者的肢体动作，并进行脸部辨识，在后续的开发中甚至能识别坐姿和卧姿。感应器也内建麦克风，可以用来识别语音指令，玩家只需新购此感应器就可直接使用。

配合着主持人的解说，作为演示者的女工作人员面对荧幕手舞足蹈，而她的每一个动作都忠实地反映在大屏幕上，当主持人宣布玩家无需任何手持辅助设备就能进行游戏时，全场响起热烈的掌声。“Project Natal”刚刚揭开面纱，就已经受到了称赞和期待，外界关于体感游戏哪家强迅速分裂成两大阵营，任天堂美国分社社长雷吉和日本 2CH 都表达出讽刺的意味，但是记者和观众都表示微软这次没说空话，并对新产品的上市充满期待。游戏厂商的反应更为直接，包括 EA、育碧、Capcom、迪士尼在内的 16 家厂商表示将支持“Project Natal”。

眼看市场反应良好，微软决心加大投入力度，他们对于“Project Natal”的雄心远不止于游戏领域的附属品，而是一个新的品牌。尽管




▲新旧版X360的对比。




▲Kinect对空间要求较高，不过若是单人游戏，其实并不为难。

“Project Natal”存在着精准度和延迟的些许瑕疵，但是全身感知的性能很好地弥补了这一遗憾，解放双手的概念在当初 Wii 的设计基础上更进一步，和 X360 相辅相成的最佳搭档。

尽管“Project Natal”还只是以 X360 附属品的形式出现，但是其风头已然盖过了 X360。2010 年 6 月 13 日，微软在 Galen Center 举行“初生计划全球首秀”，在会上微软宣布“Poject Natal”正式命名为 Kinect，是“Kinect”是 kinetics（动力学）加上 connection（连接）两字所自创的新词汇。而 11 月 4 日 Kinect 午夜发售活动在纽约时代广场隆重启动，现场排队人数延绵超过 5 条街，人数至少超过 3 万人，本来微软计划对前 3000 位排队的玩家赠送《Kinect 体育》+《Kinect 趣味驾驶》+1 年金会员”的大礼包，但是由于现场排队人数太多，临时决定将大礼包数量增加到 10000 份。这是一个 Kinect 销售的缩影，尽管微软已经提高了期望值，但是 Kinect 还是销量远超他们的预期。在这个感恩节和圣诞节期间，Kinect 都处于一上架被抢购一空的缺货局面。根据吉尼斯世界纪录显示，在 Kinect 开售的前 60 天中，即从 2010 年 11 月 4 日至 2011 年 1 月 3 日，微软平均每天售出 13.3333 万台 Kinect，共售出 800 万台；而在 Kinect 上市四个月销量就已经突破千万关口，为微软创造了超过 15 亿美元的销售记录。这个速度甚至打破了之前 iPhone 和 iPad 所保持的销售纪录，成为历史上销售速度最快的电子产品。而 Kinect 套装附赠游戏《Kinect 大冒险》也获得了接近两千万的“销量”，成为 X360 销量最高的独占游戏。

Kinect 的强势，让作为主体的新版主机 X360 Slim 也大卖特卖，尽管依旧不支持蓝光光驱，但是工业设计更佳，硬件也得到很好的升级。两者联手之下，X360 再次进入高速增长轨道，从 2009 年中段 3000 万台到 2011 年末接近 6000 万的销量，X360 成为了历史上少有的拥有两段爆发式增长时期的主机。



具有独占下载内容。随后比尔·盖茨登场作基调演讲。发布会的结尾，一段高素质的预告片再次震撼全场，万众期待的《光环 3》首次在公众前揭开了神秘的面纱。

**2006 年 7 月 21 日**：微软官方资料表明，X360 六月底全球销量已达 500 万台，而且货源充足。同时据公司财报表明，微软在今年第二季度取得了超出分析人士预期的业绩表现，季度收入达 118 亿美元。

**2006 年 8 月 4 日**：《战争机器》北美地区发售日期公布：11 月 12 日。

**2006 年 8 月 8 日**：Capcom 为 X360 独占制作的原创游戏《丧尸围城》在北美地区上市。

**2006 年 9 月 20 日**：东京游戏展前新闻发布会上，微软正式展出了由坂口博信领衔的 RPG 大作《蓝龙》和《失落的奥德塞》实际游戏影像画面，并且公布了在日本发行外置 HD-DVD 光驱的价格和发售日，以及《蓝龙》、《死或生极限沙滩排球 2》等几款作品的发售日期。

**2006 年 10 月 31 日**：微软公司开始提供 X360 主机的秋季系统升级，此次系统升级的重头是使游戏画面输出达到 1080p。升级后的 X360 主机还将能够支持即将发售的外接 HD DVD 播放器设备，并增加播放 DVD 以及下载影像时的选项等，增加和改善的机能总计在 85 项以上。

**2006 年 11 月 7 日**：微软重金打造的射击游戏大作《战争机器》正式上市。

**2006 年 12 月 6 日**：微软宣布原本预计 2006 年底 X360 全球出货 1000 万台的计划，已提前于 2006 年 12 月 6 日达成。

**2007 年 4 月 29 日**：X360 精英版在北美上市，首次引入 Zephyr 主板，是第一款试图修复三红问题并加入 HDMI 接口的改进版。

**2007 年 7 月**：X360 豪华版本同样开始采用 Zephyr 主板。同月微软方面宣布，自购买之日起算，所有 X360 主机在购买后 3 年内发生“三红”故障，将提供质量保修服务。

**2007 年 8 月 8 日**：微软宣布北美即日起无硬盘之游乐版 Xbox 360 主机售价降至 279 美元、有 20 GB 硬盘之豪华版降至 349 美元、精英版降至 449 美元。豪华版新增 HDMI 输出支持，并全面搭载 2007 年夏季起用于绘图芯片的新型热导管以加强散热对流效率。这是微软官方首次降价。

**2007 年 9 月 25 日**：《光环 3》发售，本作也是“光环三部曲”的最后一作，游戏售出超过 1100 万套，创下了该系列最高销量纪录。

**2008 年 1 月 7 日**：微软公司宣布其在线游戏平台 Xbox LIVE 的用户已经突破 1000 万大关。

# 最后的目标

“X360会比PS3的生命周期长一天。”这是微软游戏业务商务拓展高级副总裁Shane Kim在退休之前出席加州大学的活动时关于X360生命周期的回答。

尽管几年前微软的高层都称正在开发新世代主机，但是随着Kinect和X360 Slim相继问世并且进一步腾飞，微软高层也改变了口风，认为2010年只是X360生命周期的中段，并且还能为玩家提供五年的娱乐体验。考虑到Xbox在X360上市仍然坚持了两年才开始淡出市场，大概就会推想到2013年将会发生什么事情。在这一点上，微软和索尼有着相似的默契。索尼全球工作室总裁吉田修平在被问及为何PS4迟迟不公布时表示，X360比PS3要早发布，所以PS4也应该比下一代Xbox来的晚。

微软底气在于近年来它在黑色星期五中每次都获得领先的销量，在2011年的感恩节期间，X360主机在美国游戏市场合计售出96万台。创造了Xbox主机历史上七日销量最佳成绩。在黑色星期五24小时内共计售出80万台主机，此外微软还售出近75万套Kinect体感控制器。在游戏方面，除了捆绑游戏《Kinect运动大会》和《Kinect大冒险》轻松刷走超过2500万的销量外，从2009年到2012年，X360的大作根本停不下来，排在X360历史游戏销量榜前二十位的游戏，几乎都是在这段时期发行：《极限竞速3》、《荒野大救赎》和《上古卷轴V 天际》成功奠定了自己的历史地位；尽管Bungie变成了独立工作室，《光环》系列”依旧保持强势；最强势的莫过于“《使命召唤》系列”，旗下的“现代战争”和“黑色行动”两个作品系列每一作都能卖出超过千万份销量，每年作品发售期都成为玩家的盛宴。

X360的影响力甚至影响到美国军方。美国国防部考虑到当今已经出现了花费巨资制作的高拟真度游戏，认为利用X360游戏机来给自己的士兵提供训练和娱乐是个不错的注意，于是他们打算向微软公司采购一批X360。但出人意料的是微软竟然拒绝了这笔交易，他们认为大批的采购虽然能提升X360的销量，但是微软主要是靠X360游戏软件赚钱的，美军将X360用于训练的话只采购一个或几个固定的游戏，会让大量游戏资源得不到市场，影响微软实际收益；大批军方采购还会带来美国市场上的X360短缺，对市场产生不利影响；更重要的是受舆论导向和媒介隐喻严重的美国民众，如果知道自己孩子手中的X360竟然是军方用来训练海豹突击队和特种部队的用具，对X360的好感度会跌至冰点。



■公认最好看的X360型号——《Kinect星球大战》限定版。

尽管还有着市场需求和号召力，但是更新换代还是提上了两大厂商的议事日程。不过微软并没有打算迅速放弃X360，微软娱乐部门的两位巨头Yusuf Mehdi以及Phil Spencer都曾宣称未来将会继续支持X360产品，微软也是想尽办法“继续让X360产品活跃几年”，从他们在2013年下一代XBox谍报满天飞时还是发布更轻更薄的X360 E可见一斑。微软对X360的最后计划是在未来的5年内再卖出2500万台，使它的累计销量最终突破1亿台。而索尼对PS3的期望也差不多如此。



■X360在2013年迎来最后的辉煌，强大的游戏阵容是其保证。

## 结束语

虽然有Kinect的加持，但PS3加大投入换来了强大的游戏阵容，这使得双方在本世代斗得难解难分。最终的胜负也许要等到双方都宣布停产的那一天才能见分晓。不过考虑到PS2在上世代取得的绝对统治地位，能取得与PS3不相上下的成绩，X360毫无疑问是胜利者。只是对比如今PS4和Xbox One的销量，这种胜利多少显得有些失色。不过新的战斗才刚刚开始，好戏还在后面。

**2008年9月5日**：微软宣布北美X360娱乐版售价降至199美元，有60GB硬盘的豪华版降至299美元，精英版降至399美元。

**2008年11月19日**：微软通过更新，让玩家能够如同Wii的Mii功能一样创造属于自己的虚拟人偶，并对浏览接口做大幅度更新，使其支持硬盘安装运行，可将游戏复制到X360硬盘中，加快游戏读取速度。

**2009年6月1日**：微软在E3上宣布代号为“Projet Natal”的体感周边外设。无需手持控制器就能玩的概念引发全球轰动。

**2009年11月10日**：万众瞩目的《使命召唤 现代战争2》上市，首日便以470万的销量超越《横行霸道Ⅳ》的成绩并且刷新了行业记录。

**2010年6月13日**：微软在Galen Center举行“初生计划全球首秀”，会场星光熠熠，名流云集。在会上微软宣布“Poject Natal”正式命名为Kinect，取意为“kinetic”（运动）和“connect”（沟通）的融合。微软在这次发布会上同时宣布，Kinect将于2010年11月4日在北美正式发售。

**2010年11月4日**：Kinect午夜发售活动在纽约时代广场举行，现场排队人数延绵超过5条街，初步估计至少3万人。

**2011年1月7日**：微软在CES展上宣布X360主机的全球销售量突破5000万部，Kinect销量达到800万部。

**2012年9月**：微软宣布X360全球累积销售量达到7000万台。

**2013年3月1日**：尽管下一代Xbox的传闻已经甚嚣尘上，微软还是发布了新机型X360 E，外观改变，更轻、更薄，配置与X360 Slim相同，2013年6月11日上市。

**2013年5月21日**，历经数月的传闻后，微软终于正式发布新一代Xbox游戏主机。新产品命名为Xbox One。

**2013年9月25日**：微软宣布进行一项特别的促销计划，X360游戏主机套装的售价在限定时间内享受折扣50美元。此举意在新主机上市之前进行最后一度促销

**2013年10月18日**：微软今日正式对外宣布，Xbox 360自2005年11月发售以来，截止目前已在全球累计卖出了8000万台。按照微软的说法，这个具有里程碑意义的销售数据同时计入了网络销售结果和实体店销售结果。

**2013年11月22日**：微软第三代家用主机Xbox One正式上市，不向下兼容X360游戏。

# X360 十大独占游戏

**从 2005 到 2014，9 年时间内，X360 上诞生了无数经典。截止到 2014 年 11 月 21 日为止，X360 上一共推出了 1131 款游戏，其中独占游戏有 187 款，主机独占游戏有 72 款。下面就让我们来看看这 1131 款游戏中最令人难忘的十大独占游戏。**

## 战争机器 Gears of War

相信《战争机器》是很多中国玩家玩过的第一款 X360 游戏。《战争机器》可以说是软件决定硬件的经典案例，当微软看过 Epic 在不同环境下运行《战争机器》的效果后，果断决定提高 X360 的硬件配置。这使得 X360 的跨平台游戏表现始终优异，直接导致 PS3 在发售后的很长一段时间内，都找不到能与《战争机器》抗衡的游戏。



《战争机器》本身的素质同样强大。如果说《光环》是主机 FPS 游戏的巅峰之作，那么《战争机器》在 TPS 领域的地位只能用一览众山小来形容。《战争机器》不仅拥有极为出色的战役模式，而且从 1 代开始就注重多人联机，在主机平台上做出了多项创举。而 Epic 也将其视为推销自家虚幻引擎的最佳商品，《战争机器》每次推出新作，伴随而来的就是技术上的大革新。最终《战争机器》和虚幻引擎双双成为本世代的大赢家，玩家也见证了这个原创品牌成为世界顶尖大作的历程。

### 最新动态

目前有关《战争机器三部曲 HD》的传闻甚嚣尘上，如果传闻属实，该作会在 2015 年内推出。而真正的《战争机器》续作已经在开发中，预计将于 2016 年推出，和明年的《光环 5》构成 Xbox One 今后两年内的杀手锏。

## 光环 Halo

《光环》对于 Xbox 的意义不言而喻。作为微软手中最大的一张牌，《光环 3》原本计划用来狙击 PS3 上市，但由于 X360 初期表现极其出色，最终延至 2007 年发售。2006 年 E3 展上，在《光环 3》预告片的最后打出 FINISH THE FIGHT 的双关语口号，充分说明了微软心中的抱负。

虽然 X360 上只有两款《光环》正统续作，但从 2007 年到 2012 年，微软基本在按每年一作的频率推出《光环》游戏。这些游戏毫无例外地全部获得了玩家们的一致好评。如此重要的系列自然不可能就此完结，《光环 4》转由 343 工作室开发，故事也发展到了新的阶段。麦克阿瑟的名言说，老兵不会死，只是悄然隐去。但士官长是永远不会退役的，这既是 Xbox 的需要，更是玩家的心愿。



### 最新动态

343 工作室开发的《光环 士官长合集》刚刚上市，收录了系列 1 ~ 4 作，并完全重制了第 2 代。不过游戏上市后过多的 BUG 影响了玩家的评价，目前正在抢修中。而 5 代正在紧锣密鼓地开发中，多人模式将于 1 月率先进行公测。

## 极限竞速 Forza Motorsport

从项目立案的那一天起，微软对《极限竞速》的要求就很明确：打败《GT 赛车》。Xbox 时代《极限竞速》没能做到这一点，但经过 X360 时代的努力后，《极限竞速》已经正式成为了与《GT 赛车》并驾齐驱的顶尖品牌。

《极限竞速》正于各方面树立真实系赛车游戏的标杆，这得益于开发商 Turn 10 的努力，以及微软的大力支持。Turn 10 最令人称得的一点就是其开发效率，这一点和它的竞争对手形成了鲜明对比。此外 Turn 10 一直很明确自己的努力方向，那就是让画面更漂亮、设定更真实、阵容更豪华。微软对《极限竞速》的品牌也十分满意，之后又从中分出了“《地平线》系列”，挑战不同风格的赛车游戏类型。



### 最新动态

《极限竞速 5》作为 Xbox One 的首发游戏发售后，Turn 10 一直致力于开发相关的 DLC，最新的《极限竞速 地平线 2》也并非出自 Turn 10 之手。不过相信这个高效的小组早已在着手《极限竞速 6》的开发了吧！

## 神鬼寓言 Fable

“肥波”最吸引人的地方就是创新般的角色扮演概念，主人公的一切都取决于玩家的一举一动。作为 Xbox 独占大作，《神鬼寓言》系列”自 2004 年初代推出后，如今已经过去了 10 年，在这 10 年间“狮头”Lionhead Studios 将“《神鬼寓言》”这个品牌逐渐打造成为家喻户晓的美式 RPG 大作。今年初代复刻之后，系列作品已全部于 X360 上集结。而“狮头”对于微软新技术的支持也是不遗余力的，当初的初生计划曾经震惊世界，之后也推出了纯体感操作的《神鬼寓言 旅途》。如今对应 Xbox One 的系列最新作正在开发中。



### 最新动态

虽然不知道冠上“4”之名的正统续作会何时降临，但各位系列的粉丝不妨期待一下狮子头酝酿已久的系列新作《神鬼寓言 传奇》，《神鬼寓言 传奇》对应的平台为 Xbox One，其一改以往单打独斗拯救世界的传统，核心理念为“合作与对抗”，即最大支持 4 人合作 1 人扮演反派的玩法。游戏的公测将于最近正式展开。

## 心灵杀手 Alan Wake

这款被玩家们爱称为“阿兰醒醒”的游戏，是本世代最优秀的恐怖游戏之一。游戏的灵感来自于史蒂芬・金的系列小说，游戏中玩家的对手是黑影状的怪物，玩家需要使用光照来破坏其防护能力才能给以伤害。光与影的对比是游戏画面的最大特征，游戏本身的动作要素也十分出色。《心灵杀手》和《寂静岭》有些类似，都是强调通过心理恐惧来营造气氛，但很多方面做得更加优秀。凭借其出色的素质，本作荣获《时代》杂志 2010 年十大游戏之首。




### 最新动态

在开发商 Remedy 的反复恳求下，微软准许其开发了本作的 Steam 版。之后 Remedy 全力投入到 Xbox One 独占大作《量子破碎》的开发中。从目前的情报来看这又是一款概念新颖的顶级大作，游戏有望在 2015 年内上市。

## 忍者龙剑传 Ⅱ Ninja Gaiden Ⅱ

本作是鬼才板垣伴信在 Tecmo 的最后一部作品。游戏继承了系列稳准狠的特色，在大受好评的初代基础上全部进化。游戏充分体现了板垣伴信的暴力美学，处处充斥着夸张的杀戮动作和血腥的暴力演出。尽管难度较高，但由于游戏精彩，能够吸引玩家前仆后继地不断重试，最终体会到游戏的精髓所在。本作再次拔高了系列在 3D 动作游戏领域的地位，但由于核心团队的离开，随后的作品均无法与之相提并论。特别是移植 PS3 的《忍者龙剑传 SIGMA 2》，是一个不折不扣的劣化修改版，要想体验最好的“忍龙 2”，只能选择 X360。



### 最新动态

板垣伴信不再担任制作人的 3 代饱受恶评，随后推出的加强版也只是略好。而板垣伴信离开后全力制作新作《恶魔三全音》，该作曾一度想改编为网游，最终被任天堂看中，成为 Wii U 的独占作品。

## 丧尸围城 Dead Rising

PS2 时代的繁荣麻痹了广大日系厂商，以至于在 HD 时代来临之际没有做好准备，但也有 Capcom 这种准确把握住时代脉搏的有心人。在 X360 初期日厂交出的最好成绩单就是《丧尸围城》。同样是丧尸题材，稻船敬二选择了与《生化危机》完全不同的做法，将日系厂商擅长的细腻代入了小规模的沙盒玩法，从而使得东西方玩家对此一致叫好。幸存者、升级、即时制等系列标志性元素均出自本作，充分体现了稻船敬二的功力。本作是 X360 初期最优秀的游戏之一，之后曾经在 Wii 推出了一个玩法有区别的劣化版，而之后外包的 2 代和番外篇都评价平平。直到 3 代才重整旗鼓。



### 最新动态

离开 Capcom 之后的稻船敬二忙于走秀，最近才开始认真制作游戏，《洛克人》范儿的最新作《神威 9 号》即将发售。而《丧尸围城 3》作为 Xbox One 首发游戏取得不错成绩后移植 PC，下一步计划不详。

## 舞蹈中心 Dance Central

X360 能够达到 10 年生命周期，Kinect 可谓功不可没。在 Kinect 公布的初期，很多玩家仍对这种不用任何控制器的游戏方式心存疑虑，不过随后而来的众多优秀游戏打消了玩家的疑虑。《舞蹈中心》是 Kinect 游戏中最优秀的一款，它能够实时检测玩家的动作并给出回馈，让玩家能够及时纠正自己的动作，而这种体感玩法只有 Kinect 能够做到。和《舞蹈中心》相比，其他的舞蹈游戏仅仅只是游戏，而《舞蹈中心》实实在在能让人学习舞蹈。《舞蹈中心》是 Kinect 最初也是最好的游戏，要说它惟一的不好，那就是难度太高了，非专业人士玩不转呐！（笑）



### 最新动态

Kinect 随 Xbox One 升级后，开发商 Harmonix 花了较长时间来适应机能的进化。今秋《舞蹈中心》的最新作正式推出，此外还与 Disney 合作推出了同样体感玩法的《幻想曲 音乐进化》。相信未来 Harmonix 还将奉献更多优秀的体感游戏。

## 蓝龙 Blue Dragon

本世代初期，微软为了拓展日本市场洒下重金，不仅争取了大量第三方优秀作品，而且促成了很多梦幻作品的诞生。这其中最令人印象深刻的作品，当属《蓝龙》。《蓝龙》拥有强大无比的制作阵容，坂口博信、鸟山明、植松伸夫的三驾马车本身就是游戏品质的保证。游戏玩起来有如披着 DQ 皮的 FF，配合当时并不多见的 HD 画质，给亚洲玩家带来了耳目一新的感受。尽管 X360 最终没能攻陷日本市场，但能留下《蓝龙》这样优秀的日式 RPG 作品，也算是 X360 曾在日本火热过的证明了。




### 最新动态

坂口博信在屡屡碰壁后蛰伏了一段时间，之后进军手游市场。最新作品《泰拉之战》（Tera Battle）在 iOS 和安卓平台的下载量已突破百万，可谓强势复出。不过由于日式 RPG 日趋式微，今后坂口博信回归 Xbox One 开发新作的可能性很小。

## 特技摩托 Trials HD

被中国玩家戏称为“忍龙摩托”的《特技摩托》系列”，其首作诞生于游戏的启蒙年代，还是一款基于 Java 语言创作的网页游戏，不过在制作为 HD 版登上微软的 XBLA 平台后大放光华，成为了这个平台上数一数二的独占作品，也为 XBLA 这个品牌再一次打响了名声。其后推出的《特技摩托 进化》更是把这个系列的水准和声誉都推向了新高峰，是全球媒体综合评分第二高的 XBLA 游戏（仅次于另一款限时独占游戏《时空幻境》）

虽然特技摩托是以驾驶摩托为游戏形式，但其内容并非为竞速，而是需要玩家用各种特技通过变化多端的赛道，鉴于难度非常高，玩家控制的赛车手经常翻车惨摔甚至是一头栽入深渊，所以本系列的虐心程度也和难度一样闻名，这也是“忍龙摩托”一名的来源。




### 最新动态

本系列的最新作《特技摩托 融合》登陆了 PS4 和 XOne 两大次世代平台，不过因为改为使用育碧服务器上传数据，网络体验大为下降，希望系列之后的作品能够维持 XBLA 时期的优秀网络表现。

# X360十大创举

**X360 的诞生，实实在在改变了全球万千玩家的游戏方式，对之后所有的游戏主机均造成了巨大的影响。今天当我们享受着这些功能带来的便利时，恐怕早已忘记 X360 之前的游戏时代是什么样子了。我们特意总结了 X360 的十大创举，其中有些功能也许并非 X360 首创，但将其概念发扬光大、深入人心的正是 X360。**

## 玩家设定档

相信很多人第一次玩 X360 时，都会觉得这系统有些莫名其妙。在 X360 之前，玩家只要放入游戏就可以立刻开始游玩，哪像 X360 这样非得创建一个账才能玩。而且游戏存档居然是跟账号走的，还不能用别人的存档。

时值今日，玩家设定档已是所有玩家心目中最重要的游戏元素。正因为有了它，我们才能在主机损坏后免费下载之前购买的内容，才能通过成就来回顾自己的游戏历程，才能通过云存档永远保留自己的游戏存档，更别提那些玩游戏时认识的好机友。而对于不遵守游戏规则的玩家，微软的最强必杀技也正是封号。主机可以坏，账号不能丢，这已经是绝大部分玩家的共识。而通过微软多年的努力，如今 X360 玩家的设定档早已和微软账户联为一体，其重要性已经超出了 X360 的范畴。




## Kinect




Wii 的成功刺激了微软，也促成了 Kinect 的诞生。Kinect 问世之初，很多玩家都觉得这玩意儿过于虚幻，但微软最终让火星科技成为了现实。随 Kinect 首发的游戏就有 15 款，其中的《Kinect 运动大会》、《舞蹈中心》等游戏深受玩家好评。Kinect 上市后两个月即卖出 800 万台，创下吉尼斯世界记录。

Kinect 的成功之处在于可以让玩家完全放下手柄，利用全身动作来玩游戏，它提供了主机游戏史上前所未有的游戏体验。当然 Kinect 拥有一些与生俱来的缺陷如延迟，但通过巧妙的游戏设计完全可以避免。Kinect 的出现为微软带来了数量庞大的独占游戏，从而极大地延长了 X360 的生命周期。

## 多平台联动

对于家大业大的微软来说，X360 不是其最重要的产品，但这个产品关系到旗下的多项核心业务，因此微软从一开始就没有将 X360 定位为一台独立的游戏机。在 X360 多平台联动功能中，最为人熟知的就是通过网页端和 X360 联动，当玩家的状态发生变化时（例如解锁一个新成就），网页端就会即时进行更新。而很多功能例如收发短讯、增删好友等等，也可以在网页端进行。当玩家在网页端的卖场购入新内容后，只要 X360 保持联网和通电，就会自动开始下载。

在 Xbox Smartglass 诞生后，一切操作变得更加简单，玩家可以随时随地通过移动设备进行操作。如今随着微软整合 Xbox LIVE 服务，Smartglass 也登录了 Windosw、WP、iOS、安卓各大平台，X360 尽管诞生已满 9 年，但仍与时代齐头并进。

## 派对



晚饭后，打开电视，打开 X360，登入账号，点开好友，加入派对。

如果你是一名标准的 X360 玩家，相信对于这样的日常早已熟稔无比。独乐乐不如众乐乐，这是谁都知道的道理。不过众乐乐的乐，不一定来自于联机，找上几个好友边打边聊也是一样的，至于是要合作的话那就更不用说了。在本世代主机里，X360 的派对虽然是最早问世的，但同时也是功能最完善的，独有的跨游戏聊天功能给 X360 玩家带来了无穷的乐趣。哪怕不玩游戏，进派对吹吹牛骂骂街，同样其乐无穷。有了派对，你才会觉得，好友列表上的好友不是单纯的标识，而是实实在在和你一样喜爱游戏的玩家。

## 数字内容

在 X360 之前，还没有多少玩家听说过数字版的概念，不过如今数字版正在逐渐取代实体版。数字版的兴起得益于各种 DLC 和下载游戏的盛行，随着微软推出随选游戏，越来越多的玩家在购买游戏时都会多一个心眼。尽管绝大部分玩家仍青睐于传统的实体游戏，但数字内容有着无可比拟的优势，譬如节省光头、不会丢失、不要邮费等等。对于游戏厂商而言，数字内容省去了大量开支，更重要的是给了低成本游戏一条廉价的销售渠道。随着 Xbox One 解除锁区限制并支持预购，数字内容只会越来越受玩家欢迎。当然传统的零售商仍然是游戏厂商不愿也不敢得罪的对象，喜欢实体游戏的玩家也不用担心。



# 独立游戏

如今独立游戏越来越火，优秀的开发团队已成为硬件厂商眼中的香饽饽。独立游戏的兴起，离不开微软的大力支持。X360 卖场专门辟出 INDIE 频道，以低廉的价格向玩家推广独立游戏精品。而被微软看中的独立游戏则会得到技术支持，之后以 XBLA 游戏的身分正式出道。微软用这个办法发掘了一大批独立游戏精品，其中不乏《时空幻境》、《LIMBO》、《洗碗工》这些现在如雷贯耳的经典之作。微软在独立游戏上的领先一步，给 X360 带来了不小的优势，也让玩家接触到了这股不容忽视的力量。

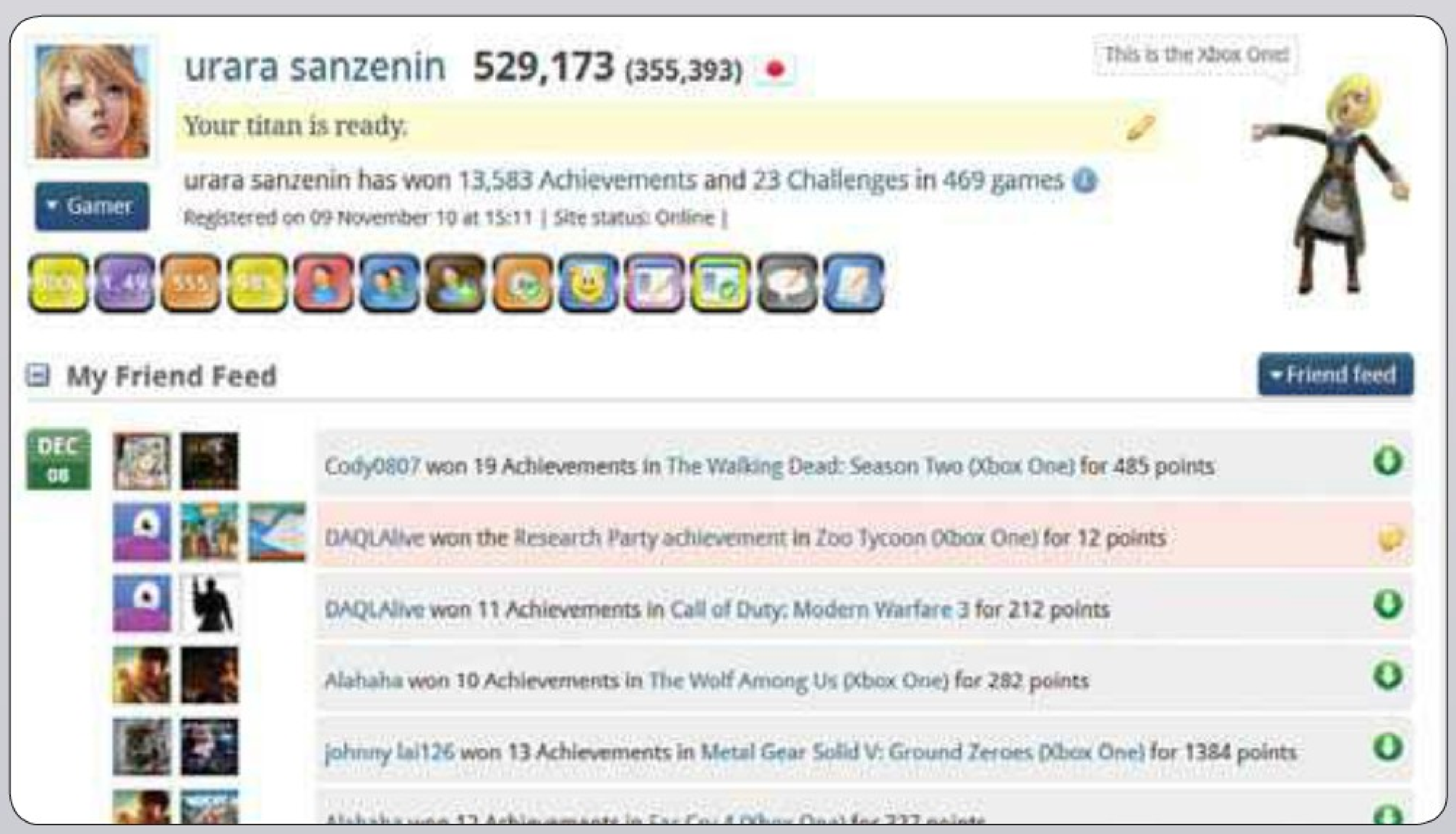


# 转服

由于每个国家和地区的政策法规以及流通货币不同，任何公司的线上卖场都要按国家地区来分别提供内容和服务。对于玩家而言，如果选错自己账号所在的服务器，就会产生很多问题，例如游戏和 DLC 不通用，部分内容无法使用等等。不过由于玩家选择服务器时还是新手，对此并不了解，因为选错服而后悔的例子并不少见，久而久之也就有了后妈服这样的叫法。

一般而言这种情况只能通过注册新账号的方法来解决，但微软发明了转服这一独创服务。玩家可以选择将自己的账号转移到其他服，整个过程完全免费，可以在自己的设备上轻松搞定。而且转服还没有次数限制，一定时间后即可再次转服，极大地方便了玩家。

值得一提的是从 Windows 8 开始，微软账号更支持切换卖场购物，这就更方便了。可惜的是这个功能和 X360 是无缘了。




# 成就

有人说它是本世代以来最伟大的游戏发明，有人说它导致玩家忽视了游戏本质。赞扬者认为它能促使玩家将游戏玩透玩精，反对者认为它会让玩家忽视很多好游戏。它，就是成就。

成就的诞生，催生了一个全新的玩家类型：成就犯。有不少玩家认为成就犯是被游戏玩，其实成就犯也分为很多种，有的人追求的是数字，有的人追求的是完成率，大部分人追求的是将自己喜欢的游戏全成就。成就的价值不在于数字的高低，而在于数字背后的游戏历程。不管你是否在意成就，一个不能否认的事实是，类似成就的系统已经跳出游戏圈、充斥于我们生活的方方面面。这已经足以说明微软的成功了。

# 外接设备

在 X360 之前，游戏主机的硬件环境十分封闭。一方面是因为不需要额外的功能，另一方面也是为了防止破解。X360 的设计初衷就不是一台纯粹的游戏机，因此在外接设备方面很宽松。X360 最初就能连接电脑充当家庭媒体中心，可以播放各种视频格式的文件，还可以将 CD 转录到硬盘中随时播放。

随着数字内容的流行，初期 X360 附带的硬盘早已空间告急，以往发售的记忆卡也明显不够用。多方权衡之下微软允许 X360 支持 U 盘，从而解决了这一问题。支持 U 盘得益于微软出色的数字内容授权管理，以及允许玩家在设备间移动玩家设定档。而这些规定早在 X360 发售之前便已经规划完毕，不得不感叹设计者的先见之明。




# 完全安装

在三红问题之后，微软及时修正了硬件设计上的多项缺陷，并为玩家带来很多实用新功能，这其中最实用的一项就是完全安装。更新后的 X360 允许玩家将光盘游戏完全安装到硬盘上，游戏时仅需放入光盘完成验证，这样就极大地解放了光头的负荷，从而延长了主机的使用寿命。

而完全安装带来的另一项便利就是读盘速度的上升，得益于这一点，X360 在跨平台游戏上又有了新的优势。如今完全安装已经成为次世代主机的标配，而 X360 玩家早在数年前便已充分享受到了这一待遇。



# 我们的360

**为庆祝 X360 进入第 10 个年头，我们特意通过杂志、微博等方式，向全国玩家征集 X360 相关感言。从大家的反馈中我们整理出了很多有趣的信息，虽然不是一次正式的调查，但依然能够感受到中国玩家对 X360 的热爱。**

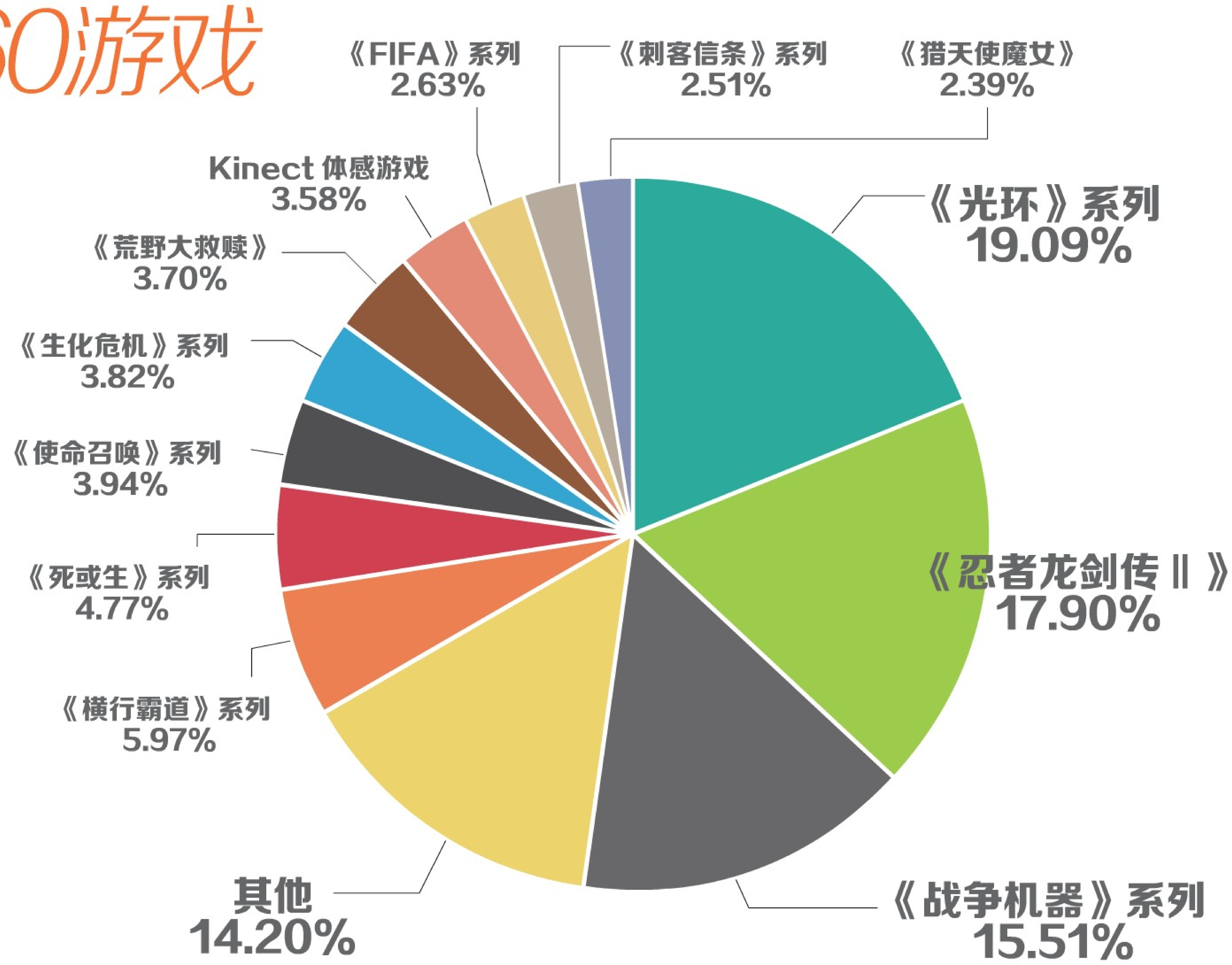


## 最喜爱的X360游戏

在最喜爱的游戏这一问里，Xbox 的招牌大作“《光环》系列”不负众望，以近 20% 的票数拿下了第 1 名。第 2 名由《忍者龙剑传 Ⅱ》夺得，“《战争机器》系列”以细微的优势位居第三。

除了独占三巨头一骑绝尘外，其他游戏的得票率差距不大，就算是《刺客信条》、《使命召唤》、《横行霸道》这几款顶级大作也不例外。值得一提的是，其他这一类占了 14.20%，里面包括了《神鬼寓言 2》、《除暴战警》、《皇牌空战 6 解放的战火》、《信赖铃音 肖邦之梦》、《摇滚乐队》等 22 款优秀作品，充分说明了 X360 上的经典游戏之多。

以单作而言，最受玩家喜爱的游戏是《忍者龙剑传 Ⅱ》，更有很多玩家将其捧为本世代最棒的 3D 动作游戏，其人气之高可见一斑。两大独占系列《光环》和《战争机器》中，《光环 3》和《光环 致远星》人气相当，《战争机器 2》则在该系列中拥有无可争议的最高人气。




## 读者感言

**WeanTim：**要说最喜欢的游戏，那就不得不提《战争机器＞了。有一次考试考得比较好，就让我爸陪我玩。结果他玩得不好，然后就把 X360 没收了，说我不好好学习成天玩游戏机……怪我喽。

**有必要改个这么麻烦的名字吗：**玩《战争机器》时跟以前同学对战磨练技术，结果后来有次基友聚会大家一起围着玩战争机器，我以技压群雄的高超技术碾压各个基友一次，以后他们就都不同我玩战争机器了 -_-II）

**方部东：**最喜欢的游戏是 FIFA 系列，曾经的梦想是拥有一台属于自己的 X360，直到现在还没有实现，每次都只能在外面的游戏厅玩，跟好友对战踢球是我以前的美好回忆。

**IvebeenFlipped：**最喜欢的游戏《战争机器 2》，个人玩的系列第一部，卡敏死的时候好想哭。

**Yorozuya 的旦那：**我只爱忍龙，X360 不爱玩。但是只有忍龙无法割舍。

**dearJ233：**最喜欢《刺客信条 兄弟





会》，当时玩的也没多大，但是真的被游戏的那种历史的带入感太迷人了，虽然那个时候连防反都不太会，还是依旧一到周六日蹲到机器前撸。

**伪软饭点点：**必须《忍龙 2》！核心 ACT 确实很难，我玩得其实并不好，嗑药才能通下忍，但是通了之后成就感爆棚！

**糖醋咖喱：**最爱《VR 战士 5》，虽然他不是独占游戏，但我整整玩了 7 年，现在我已经入手了 ONE，但还是很感谢他在 7 年里的陪伴。

**ash_ABXY：**高速的攻防转换，敌人的高 AI，刀刀入肉的手感，8 种招式丰富的武器，这就是我最爱的《忍龙 2》。

**士官长 117LJL：**（最爱的游戏）这个必须是《光环》，伴随我长大的传奇！

**Richard_run_for_life：**最喜欢有两个，《猎天使魔女》和《战争机器 3》。记得《猎天使魔女》有一处特殊任务非常难打，跟朋友输赌，2 个人请打赢的那个人吃饭，结果朋友赢了 [ 泪 ]。《战争机器 3》是刚出没多

久在澳门 300 澳币买的，爽快的射击感不说，剧情真不是盖的，有一处众人被围困，多姆华丽地用自杀式攻击引起大爆炸，这里我居然哭了。

**反叛的马尾：**当年“《忍龙》系列”是老爸带入坑的，入坑作是《黑之章》，然后 2 出了没多久，那段时间 X360 坏了，老爸立刻带我去香港买一台新机子和正版，经常和老爸一起玩，他打不过的就换我上，从开始 1 代连忍术都不会用慢慢地现在在挑战 2 代的超忍了！



**bubunanami：**必须是《忍龙 2》！满屏的血浆和断肢，动作游戏就应该是这样的！通了超忍级别，欲罢不能！

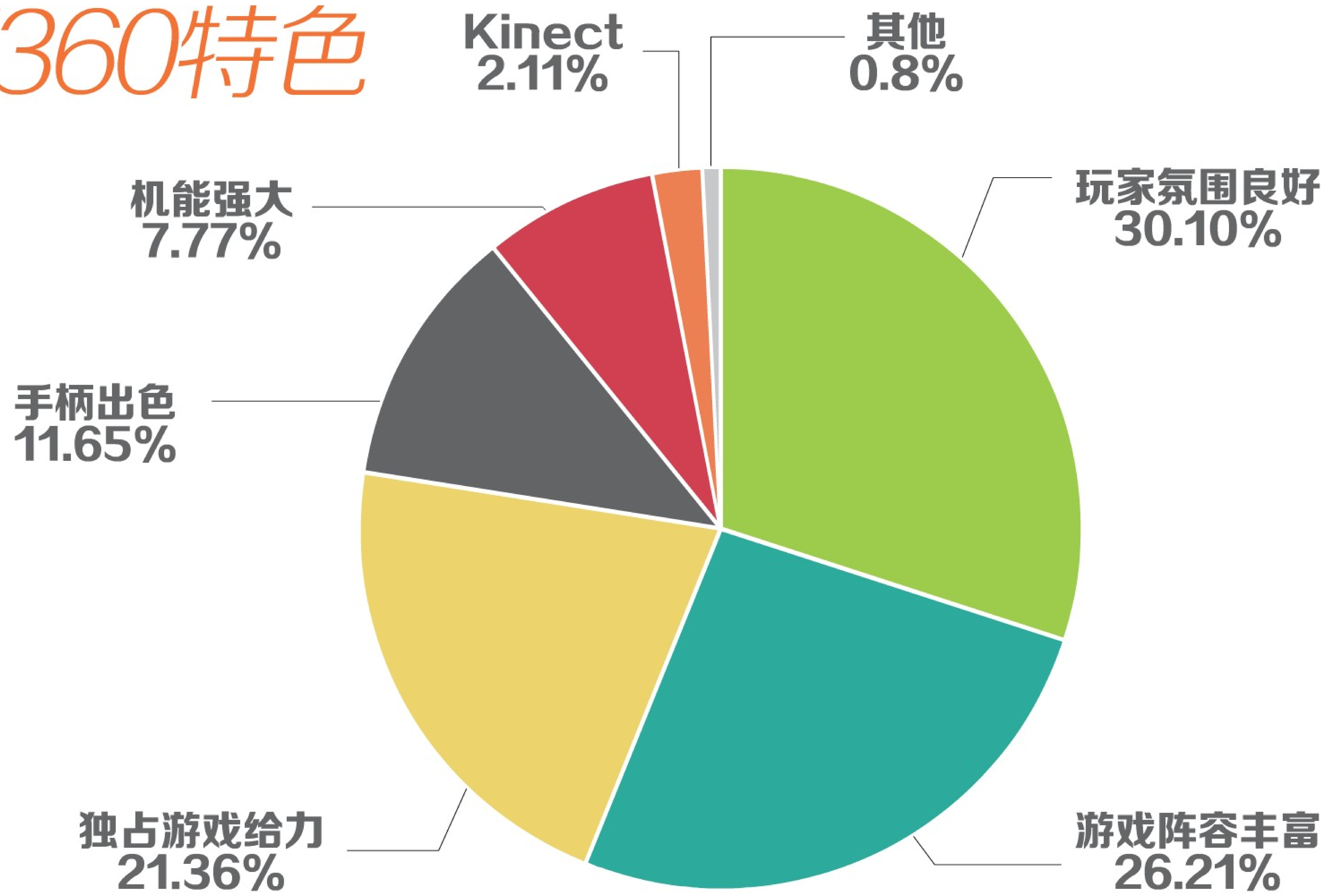
**VaaNotaku：**印象最深最喜欢的游戏就是《忍龙 2》，这款游戏革新了我对动作游戏的看法。从看到这款游戏录像到专门为了一款游戏而买了主机，这点就足以说明这款游戏有多出色了。

**奇云_绅士汐：**最喜欢的 X360 游戏当然是《鬼泣 4》啊……个人认为这是系列的巅峰，虽然流程稍显偷懒，但是可玩性真的很高很高啊。当时是借的一个同学的机器在玩，从 PS2 转过来除了画面之外最大的感受就是这个手柄，确实舒服啊！

# 最看重的X360特色

一直以来，选择哪台游戏主机都是以游戏为主。在本次调查中，游戏阵容丰富和独占游戏给力这两项加起来接近一半的比率，再次证明了这个不容辩驳的观点。不过玩家氛围良好同样能拿到这么高的票数，还是多少令人感到意外的。从玩家的感言来看，派对、语音、联机、合作、机友、小伙伴这些词语的出现几率相当高，这也充分说明了 X360 给中国玩家的游戏方式带来的巨大变化。

硬件方面，手柄、机能、Kinect 的出色表现，也同样是不少玩家选择 X360 的理由。作为本世代最早登场的主机，X360 还能拥有这样的硬件优势，不得不说 X360 的确有资格被称为一代经典。




## 读者感言

**宿敌_南波丸：**当年发售的时候，几个玩游戏的小伙伴一人给了我一毛钱作为启动资金。2012 年《生化危机 6》发售了，为了第一时间玩到，我入手了 X360。速攻通关之后就很少再碰过，没有了一起玩的伙伴，也失去了年轻的激情。如果非要选一款最喜欢的 360 游戏，那就选《生化危机 6》吧，是它让我回忆起了过去。

**新世纪点赞战士老路：**从玩《战争机器》完全不会用手柄瞄准，到现在已经只会用手柄，用不来鼠标了……

**x 哥鲁多罗杰 x：**有基友其乐无穷！

**莫王其：**X360 的崛起花费了微软很多的资源和金钱，虽然初期的素红让它的开始不怎么好，但微软用好的游戏挽回了大家。

**Ryan 的一些事一些情：**最早的次时代，第一次看到《NBA 2K8》的画面表现，毕生难忘！

**D-NOEs_：**没有什么更好最好，X360 带来的更多是感动吧，让我们见证了一部又一部史诗大作。

**Grey_Snake：**最喜欢《光环 致远星》和《光环 4》，Reach 那时是我从完全不喜欢这个系列，到培养自己喜欢，最后成为 FANS 的时期。那时读了很多书，看了很多介绍，Reach 玩起来也越来越有感觉。4 代是从此认识了很多喜欢 Halo 的朋友，一起对战，刷成就，感觉融入了一个温馨的大家庭。

**徐三寿 cougar：**X360 让我走进了高清本时代，它的成就系统对游戏发展居功至伟。

**DS 狂魔 0201：**游戏感言是各种主机玩了一圈，还是微软家的手柄最舒服，玩 FPS 太舒服了。

**benneyliu：**最喜欢的游戏是《生化危机 5》，因为它冲了金会员上 LIVE 认识了很多好朋友，希望 Xbox One 能继续发扬光大

**zorulee：**X360，这么多年来谢谢了，和你在一起的时光很快乐！



## 结束语

在进入第 10 个年头后，X360 已然称得上是游戏史上最长寿的一代主机。目前看来 X360 撑过 2015 年的问题不大，玩家仍可在 X360 上玩到大量新游戏。但 X360 退出历史舞台的倒计时已经开始。

在本次调查中，也有玩家提到了一些自己对 X360 不太满意的地方。例如锁区、多语言环境等等，这些问题如今已在 Xbox One 上得到了完美解决。虽然目前 Xbox One 在全球销量落后于 PS4，但单独来看的话同样喜人。而且 Xbox One 的国行已经到来，我们完全有理由相信 Xbox One 会给中国玩家带来更多的欢乐、更大的惊喜！



天下聚会 ACCG
冬日祭 sp
ACCG Festival
2015ACCG动漫游戏展
1月 2015 02.03 9:00-17:00
韶关市体育馆 羽毛球馆
浈江区园前东路14号
主办:ACCG组委会 承办:萌次元文化传播有限公司
特别策划 Special
LL擂台赛
love live!
人工降雪
飘雪摄影场景
次元歌会(决赛)
红蓝歌合战
氪金狂徒
玄学单抽
移民欧洲
画技擂台
缤纷涂鸦墙
有奖问答
同人寄售
宅舞·COSPLAY舞台大乱斗
天下聚会
创意摊位
更多活动详情请登录官方网站查阅或关注官方微博
项目负责人：堕天（QQ：465182784）活动Q群：80950649
交通指引
韶关东站（火车）乘坐：1、2、3、4、5、8、9、11、12、14、15、16、18、19、21、22、26、27、31、32、36、37路在解放路站下车
韶关站（高铁）乘坐：22、17路在解放路站下车
其他路线乘坐：7、24、坝厂专线、雄鹰专线在中山公园站下车
步行到中山公园正门左侧韶关体育馆即可
特邀嘉宾
Coser 虾你波大
舞见 雯籽
战略合作
长城宽带
合作媒体
半次元 bcy.net
Missevan
喵特 nyato
漫圈网
www.accg.net.cn
@ACCG动漫展
accgmz



# 多边共享 Fun Factory



## 多边 模型 《猎天使魔女》五周年纪念手办

梦叶 提供

刚刚于拉斯维加斯举办的 The Game Awards 2014 颁奖典礼上，《猎天使魔女 2》荣获最佳年度游戏提名，虽然游戏的销量不尽人意，但凭借本身的超高素质还是得到了全球玩家的一致认可，当然其中也不乏拜倒在贝姐石榴裙之下的玩家。这款预定于 2015 年 6 月上市的贝优妮塔 ( BAYONETTA )，是为了纪念《猎天使魔女》发售 5 周年而特意创作的。由吉沢光正担任原型设计师，他之前担任过原型设计的手办大多以性感妩媚为特点，可以说与贝姐本身的形象完美契合。人物造型采用了经典的初代 ( 长发 ) 版，武器搭配也是标准的手脚双枪，由头发变成的衣服细节同样忠实还原。动作造型更是尽显贝姐傲人身姿，修长的双腿以及迷人的腰部曲线让本身就高耻度的露背装更加诱惑力爆表，该手办的 PVC 涂装成品售价为 28,000 日元，全高 340mm，并附带 ABS 材质的专用台座。各位魔女真饭们见到如此高还原度的贝姐是否都忍不住要剁手了呢?







## 多边 游戏 《魔兽世界6.0 德拉诺之王》

稀饭 提供

从这个《魔兽世界》最新资料片在暴雪嘉年华上公布到今年正式上线，也不过一整年的时间，但整个游戏界可谓是风云变幻，次世代主机已经茁壮成长，移动端游戏更是开枝散叶得几乎覆盖了整个世界，对于一款已经度过了 10 岁的 PC 端 MMO 来说，这简直可以说是一个完全崭新的世界了，《德拉诺之王》还有何种竞争力来对抗这个满是 F2P 的市场?

从游戏形式上来说，这个资料片的对策是无力的，这仍然是一款收费游戏，而且费用还随着通货膨胀逐渐增长，还对老用户赠送一次免费让角色直升 90 级的机会，变相引诱用户使用直升 90 级的内购服务，还有提升练级效率的药水。

但是从另外一个角度看来，《德拉诺之王》比起以往任何的《魔兽世界》的资料片都更为成熟，既推出了能够独立于人物之外，又能够和人物一起成长的要塞系统，也加入了带着策略元素的追随者任务，还有任务获取物品随机升级和环境探索要素等等新内容，可以说这个把故事聚焦在兽人故乡——尚未被毁灭的德拉诺之上的新资料片，把开放世界探索与传统 MMO 流程进行了一次非常优秀的结合，它和以前的任何一款《魔兽世界》资料片一样充满了深度，而且还前所未有地魅力无穷。

或许无论暴雪再怎么努力，《魔兽世界》再也不可能回到当年的巅峰状态，这注定是一个会垂垂老去的大型 MMO，就和市场上许多已经消失的同类产品一样。但是它在经过如此岁月后所焕发出的魅力仍然让人难以抵挡，值得任何仍然眷恋着这个世界的玩家再次前去体验一番。目前《魔兽世界 德拉诺之王》已经在国服上线，如果玩家以前拥有过一个账号，还可以获得一次免费把角色提升到 90 级的机会，让大家能够快速上手。除了前文提到的那些新内容，这个资料片还有区域任务、全新角色模型、次级天赋和 100 级天赋等新元素在等待着玩家们去体验，也有精彩的故事主线和令人赞叹的剧情动画供我们欣赏，对于曾经的 Wower 们来说，绝对不容错过。








多边 趣闻

# 古董掌机第二春——Hdmy Boy

哪尼 提供

GameBoy作为一代经典掌机，不仅有着众多出色游戏，机器的质量同样十分过硬。我最早拥有的一台GameBoy Pocket虽然早已躺在角落里吃灰，不过依然可以良好地运行游戏。我想应该有不少玩家都有相似的情况吧，如果你觉得让这台经典的掌机就这么沉寂下去太过可惜的话，那么不妨关注一下Kickstarter上一个新的众筹项目——Hdmy Boy。这个项目由山姆和约修亚兄弟发起，他们设计了一款连接器，只要将GameBoy进行简单的拆解并与连接器结合成一个整体后，就可以通过HDMI将游戏画面高清化输出到电视上，并且还可以连上NES手柄进行操作，恩……整体方向有点类似于PSV TV。这样一来我们就可以窝在沙发上，通过大屏幕来享受各种经典游戏的乐趣了。

当然，如果你已经找不到GameBoy的话也没有关系，他们还提供了包含GameBoy、10款经典游戏卡带、Hdmy Boy连接器以及NES手柄的套装，只不过价格不菲。虽说现在各种模拟器已经非常完善，似乎大费周章地给老机器弄一个高清输出并没有太大的意义，不过当你把它摆在电视旁，看着它再次运作时，那种感觉、那份情怀都是模拟器所无法给予的。









多边 影视

# 《信长协奏曲》——带给你不一样的织田信长

秋沙雨 提供

于10月初开播的日剧《信长协奏曲》改编自石井步（石井あゆみ）原作的同名漫画，讲述了日本的平凡高中生三郎，在偶然间穿越回了战国时代，邂逅了与自己长相完全相同的少年织田信长，受其所托开始假扮信长之旅，并由此引发的一系列故事。原作漫画曾经于今年5月被改编为TV动画，并获得了不错的反响。本次的日剧版织田信长是由日本实力派男演员小栗旬担纲，而诸如柴琦幸、向井理、水原希子等大人气演员也在剧中扮演了重要角色，CAST阵容可谓十分豪华。虽然为漫画改编日剧，但是就目前的播放情况来看，本剧的在人物刻画上与漫画稍有不同，并将着眼点放在了三郎假扮的"信长"的成长之上。剧中穿插了不少笑点，当然也少不了传统的煽情桥段，将原本严肃的战国题材演绎得更具人情味。小栗旬所扮演的织田信长则更像传统少年漫画中逐渐成长的主角，多了几分稚嫩和天真，与传统大河剧中一向板着脸的"第六天魔王"大相径庭。对于喜爱日本战国史的朋友，本剧将会带给你一个不一样的战国世界，而本剧较为轻松的风格使得不了解日本战国史的朋友也可以沉浸其中。总之，本剧是秋季日剧中不可多得的佳作，有兴趣的朋友可以一看。









多边 模型

# 3A大黄蜂隆重登场

乐小游 提供

3A TOYS一向以做金属质感的模型著称，其造旧的功底更是非同一般。前不久3A刚拿到《变形金刚》的版权，正在着手制作系列模型。首当其冲的就是高人气角色大黄蜂，根据官方图片可以看出战损效果非常明显，整体细节也非常到位。这款大黄蜂高度达到15寸，相当于38CM。全身可动关节多达65处，而且手指部分也是可以弯曲的。面部有普通和战斗两种形态，右臂可以拆换成光束炮，同时在眼睛、胸口和武器内都有能够点亮的LED光源。官网目前已经开放预订，售价为390美元，折合人民币大约2400。官网版比普通版多出一个能量柱配件，也是电影中御天敌企图传送霸天虎入侵地球的关键道具。能量柱同样可以发光，高度大约在8.5CM左右。该模型预计在明年第二季度出货，喜欢大黄蜂的朋友不要错过啦。








游戏文化 GAMES CULTURE 多边共享

# 乐游体育 SPORTS JAM

-------- 栏目主持人：乐小游

看惯了NBA各种大牌球星轮番轰炸的视觉盛宴，最近反而觉得更喜欢看中国本土球员参与的CBA联赛。尤其是士气正旺的辽宁队，下半场精彩的一波流反击令人热血沸腾，也让我这个身在异乡的辽宁人倍感欣慰。小游觉得辽宁队的不败秘诀还是在于对外援的依赖并不是太高，至少关键时刻国内球员也能站出来接管比赛，接下来看看谁能阻止辽宁的连胜势头吧。



## 《FIFA15》技巧挑战训练教程（下）

### 金牌技巧训练

### 1 地面传送

中圈上下两侧站着六名接球队员，玩家要通过相互间的传递避免皮球被中间的两名防守队员拦截。当球穿过移动滑轨的有效范围时即可获得分数，由于皮球通过滑轨后会传到另一侧，所以尽量确保传接两方球员所在直线范围内不会受到防守球员的破坏。在传向对面前先用一侧的三人互相传递，导出空档后很容易拿分。

### 2 进阶传球

虽然是二对二的进攻模式，但依然属于传球范畴内的训练。玩家要利用两名球员的配合躲过对方的拦截，之后将球传进右侧的四个小球门里。注意一定要用短传完成最后的结束动作，从开始到得分通常需要两到三次传递，由于进攻时没有越位犯规，所以玩家可以随意在两名防守队员身后调整皮球的位置。先用一名球员吸引对方的防守，当我方队友处于越位时再将球传给他，这样后防线就形同虚设了。

### 3 射门

门前摆放了三个依次点亮的靶子，当玩家的射门穿过从左右两侧滚出的轮胎并击中亮着的靶子时就能取得分数。虽然看起来很复杂，但实际操作起来还是比较简单的。而且只要皮球穿过轮胎就恰好能吻合靶子点亮的时机，所以玩家的主要目标就是将皮球射入滚动的轮胎，基本不用担心能否击中靶子。

### 4 进阶射门

这次的进阶射门是头球练习，玩家要接到发球机投掷的皮球，利用抢点进行头球攻门。目标是击中球门横梁下方的靶子。攻门时最大的障碍就是禁区负责拦截的防守队员，对付他最有效的办法是先向皮球飞来的反方向跑动，将对手吸引过来后趁着皮球掉落前迅速回到接球位置跳起攻门，射门时尽量不要乱动左摇杆，让球按照默认的方向飞即可，过多改变方向有可能被移动的挡板阻拦或者滑门而出。

### 5 盘带

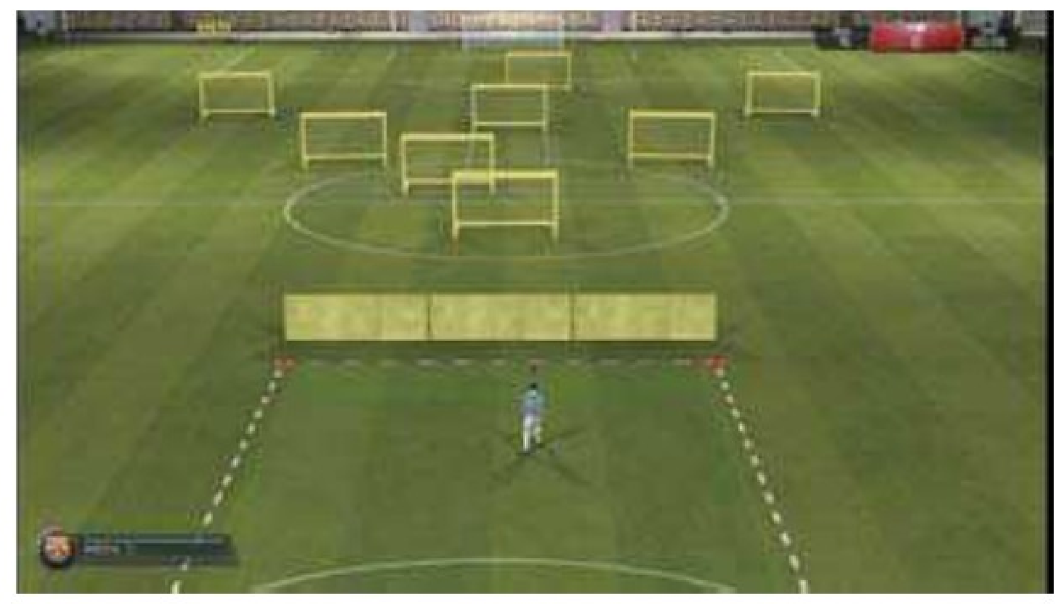
玩家要在障碍物围成的半圆形等区域来回穿越得分，每次越过有效区域时都会熄灭一个白色的箭头提示。不过球场上只会出现一名防守队员，所以不用太担心得分后对盘带产生的影响。按照箭头带球时不必来回穿过同一个区域，最好以S型线路躲避防守。每穿过一次能够获得500积分，而躲避对手的拦截和铲球同样可以获得200积分。趁着对手冲过来的一瞬间进行低速变向即可，虽然得分较少，但能确保大部分时间都掌握在自己的脚下。尽量少用花哨的盘带技巧，如果皮球滚出虚线范围则算作挑战失败。



### 6 进阶盘带

又是一个比较简单的进阶挑战，向右前进的过程中甚至可以短暂停留来等移动挡板离开。接下来绕过障碍物后起脚射门即可。如果担心因为停留浪费时间的话可以在启动的瞬间加速，之后用急停降低皮球的惯性，以此缩短第一部分的耗时。

### 7 长传球



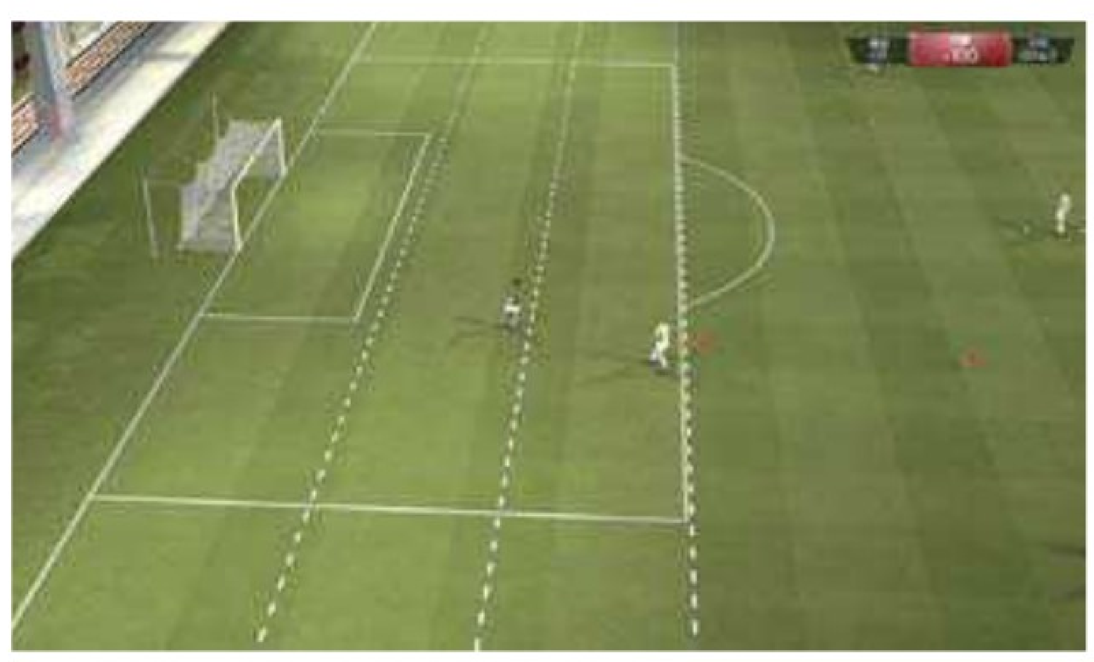
传球区域正前方会出现挡路的木板，接着是五个固定的球门以及三个可移动球门。利用长传将皮球送进球门即可得分，建议优先选择近处固定的五个球门，以及在上下和左右移动（较近）的两个球门，每踢进一个球对应球门就会消失，所以由近到远传最有把握。完成七个球门基本就能通过训练。总共有十六次机会供玩家尝试。

### 8 传中

大禁区附近摆满了十个大小各异的球门，在两侧进行传中时可以分别射进五个球门。每射进一个球门能够得到一千分，由于视角的关系尽量将靠近下方的五个球门先解决，小球门要站在底线附近再传中，否则力气会过大。另外一侧可以选择两个大一点的球门来传，由于没有次数限制所以起脚时不要太犹豫。最后用三分之二左右的力量从下方瞄准禁区中央传中，打中移动靶心基本就凑足八千分了。

### 9 防守

负责防守的球员只有一名，而进攻方的九名球员会从三个不同的方向带球突入禁区。从大禁区开始后防被分成三部分，对手每突入一层都会以百位进行扣分，直到将球抢断为止。完美抢断一次能够加一千分，但想要不扣分将对手拦截在禁区外并不容易。这里可以选择折中一点的办法，对手攻过来我们可以选择退防，注意除了跑向下名进攻球员身旁时，整个防守过程中尽量不要按加速键。当他进入第一部分区域后再出脚破坏，基本在每名球员身上都能拿到六百分以上，算上完成后的分数加成，很容易突破六千分大关。



### 10 进阶防守

再次遭遇二打一的情况，难度加大后想要直接抢断并不容易。同样使用退防的战术，由于对手基本不太可能一个人攻到底，所以找准他们的传球时机进行拦截是最好的得分方式。可以先朝着拿球队员奔跑，看距离差不多时快速转向另一名球员，这样可以引诱对手传球又不至于失位过大，对手进球后同样会被罚分。

## 11 门将

与防守的挑战类似，玩家同样要面对九名进攻队员。不过是要以门将的身分进行防守，对方的射门基本都会在小禁区附近，很少出现远射的情况。所以门将出击可以选在对手刚进大禁区时。使用右摇杆是最好的扑救方式，记得不管成功与否，在完成一次扑救后要立刻归位，不然对方可是会使用吊射的。

## 12 自由球

组合式任意球挑战，首先要控制第二罚球手为主罚队员做球，在虚线区域拿到球后可以直接射门。接下来是稍微加力的横传球，第三名球员进行主罚。之后是两个假射的配合任意球，每个阶段都可以调出菜单查看训练要点的提示，总体来说就是几种任意球配合方式，射门时要击中球门内的靶子才能得分。

## 13 点球

金牌挑战下的点球相当于假动作射门，当球员做出射门动作后再次按下射门键会出现徐晃的动作，此时门内两侧的靶子会随机亮起一侧，立刻移动摇杆击中靶心即可得分。注意假射前不要随意选定方向，这样另外一侧亮起后很难再调整。

# 技术挑战

## 1 地面传送

中圈四周摆满了小型球门，左右两边的发球机会分别吐出皮球，玩家要利用短传将球踢进球门获得分数。一分半的时间内总共有16次机会，发球后目标球门会亮起，可以先用稳定停球接住，然后瞄准小球门传球。注意不要太靠近球门传球，这样得分会限制在非常小的范围内。熟练后最简单的方式就是一脚触球式传球，虽然容易出现失误但得分会高出不少，建议四个四十五度角的小球门都用这种方式来传，很容易完成挑战。



## 2 进阶传球

又是个送分的项目，我方六名球员要在中圈附近进行短传配合，对方有四名球员进行争抢。按照绕圈的方式溜他们即可。

## 3 射门

大禁区外的射门挑战，移动的木板体积不小，玩家可以趁木板向远离球门的方向移动时起脚吊射，比较容易避开障碍物。



## 4 进阶射门

玩家要和队友进行简单的配合后射门，分为一对二、二对二和二对三的形式。由于已经形成了快攻状态，所以直塞是最有效的传球手段。电脑操控的门将出击意识不算强，玩家可以尽量将球带到球门附近再射门。传球和躲避防守都能够获得额外的分数。

## 5 盘带

盘带的技术挑战分为四个阶段，首先是利用花式运球通过标有黄色箭头的区域，最后洞穿门将的十指大关。接下来是单刀射门，没什么难度。随后要单独面对防守球员和门将，最后会增加一名防守球员。遇到需要使用花式动作时建议用比较简单的马赛回旋来过人。射门的话可以采用假射，面对两名球员时最好等对方上抢时使用低速盘带躲避。



## 6 进阶盘带

一开始要跟着箭头跑，这部分最主要的是拼速度，不然会扣掉大量的分数。来到移动的障碍物处要使用花式运球通过，接着要在小长方形内摆脱一名球员的盯防。通过斜着摆放的障碍物后过掉下一名防守队员，最后穿越箱子障碍物完成进球。移动挡板处最好使用踩单车通过，斜着摆放的障碍物建议用低速盘带通过，时间还是比较充裕的。



## 7 长传球

四名球员要在移动的木板两侧进行长传球配合，穿越木板范围即可得分。由于没有防守球员干扰，这个过程相对比较容易。注意传球的力度控制在三分之一左右即可，超过一半的话很容易出界。

## 8 传中

训练内容主要是练习提前传中，按下L1/LB和长传键后球员能够第一时间进行传中，此时接球队员会处于较为有利的位置。拿球队员同样要选择直接攻门，击中球门内的靶子可以获得额外分数。注意选择普通的传中方式会被判定为无效。

## 9 防守

同样是三队人马同时朝禁区突破，对手会轮流发起进攻。遇到无法完美拦截的情况时记得快速放铲，打乱对手的进攻节奏。实在无法拦截时就不要再费劲追了，尽量确保不影响下一轮的防守。



## 10 进阶防守

和之前遇到的进阶防守挑战类似，玩家要面对一对二、二对二甚至是三对二等情况。防守技巧仍然是以退防为主，吸引对手传球后再进行拦截。该难度下对手的移动速度明显加快，建议多使用加速键进行快速退防。

## 11 门将

这次门将要面对八台发球机器的射门，站在小禁区范围内等待皮球飞过来即可，切记不要离球门太远。负责发球的机器会在吐球的瞬间变亮，靠近我们的四个发球机比较喜欢用吊射，要提前向后退来保证起跳高度。最难防守的就是两侧的机器，它们会朝球门远角吐球，做好向斜四十五度方向移动的准备。最远端的两个机器基本就是送分的，尽量别浪费了。



## 12 自由球

大禁区外的任意球练习，区别就是道具人墙数量更多了。射门时将力度控制在略小于一半的位置，由于目标是球门内数量众多的纸箱，所以不用太刻意追求角度。

## 13 点球

最后的点球部分玩家要躲避移动的障碍物，并击倒球门内的箱子即可得分。建议一开始有方向提示时先射向箱子的中下部分，让上层的箱子自己掉下来，这样即使之后没有目标点提示也能够比较轻松地完成挑战。

主持人：哪尼

# 指间方圆

★ MOBILE LAND ★

转眼间已经到了年底，各大媒体以及 App Store、Google Play 这样的官方渠道都开始评选 2014 年年度手游了，让哪尼我颇感欣慰的是，许多获奖的游戏都曾在之前的杂志中向大家推荐过，包括《纪念碑谷》、《致命框架》、《剑无生》、《炉石传说》等等，审美和品位总算没有跑偏。由于制作周期的关系，原本说好的移动游戏附刊本期未能如约和大家见面，不过正在锐意制作中，希望最终成品能让大家满意。

## 话题新作 移动平台MOBA先遣兵

### Vainglory



| | |
|---|---|
| 容量：273MB | |
| 语言：中文 | |
| 厂商：Super Evil Mega | |
| 价格：免费 | |
| 地区：美国区 | |

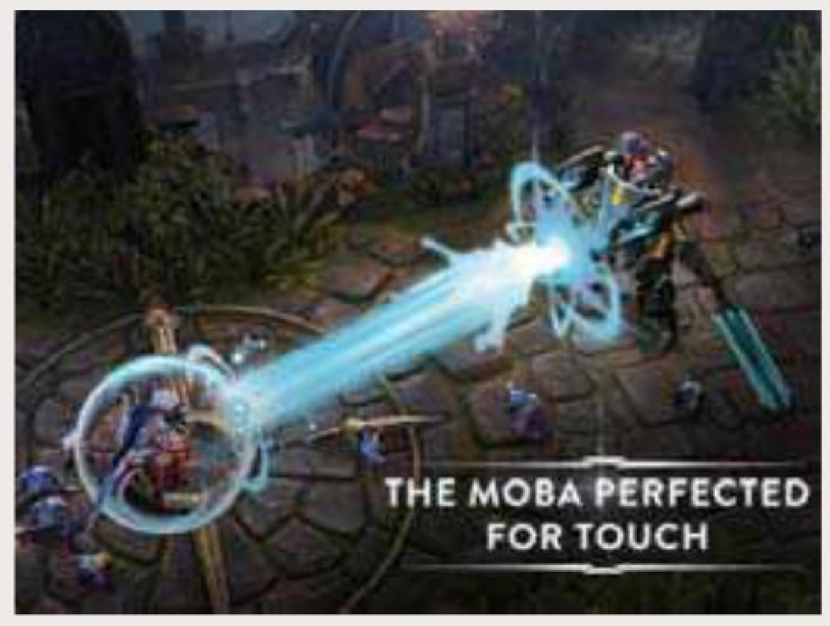
iOS　Android

在今年苹果 iPhone6 的发布会上，有一款全新的游戏引起了不少玩家的注意。历年来在发布会上亮相的游戏无一例外都有着令人惊艳的画面表现，比如著名的《无尽之剑》，而这今年这款名为《Vainglory（虚荣）》的新作，除了起到了画面标杆的作用外，在游戏的内容和玩法上同样并不含糊。经过一段时间的测试后，目前本作已经登陆美国区的 App Store，如果想要在中国区玩到的话，可能还要稍等一段时间。

《虚荣》采用的是在 PC 平台上非常流行的 DotA 类型玩法，这在移动平台上并不多见，更何况还有着如此惊人的画面表现。当然，此类游戏对操作有着很高的要求，而脱离了鼠标与键盘的标准配置之后，《虚荣》在操作感和流畅度上并没有过多的妥协，角色指引、地图移动等都非常的直观顺畅，不足之处大概就在于设置于屏幕下方的快捷键，实在是有欠考量。内容方面，游戏目前有 12 名可选英雄，支持 3V3 在线对战，并提供了两种武器升级路线以及 3 种技能，和那些成熟的系列相比自然有不小的差距，但作为一款新作而言已经有不错的耐玩度，或许是因为还未在亚洲地区上线，游戏在联网时存在着一些不稳定的情况。

作为一款略显“硬派”的游戏，本作的开发团队中不乏一些曾在暴雪等大公司任职过的开发人员，总体素质也有保证。然而对于移动平台上的轻度玩家而言，这样的作品难免有些距离感，至于此类作品的专业玩家，内容和体验上则远远难以满足，这也就成了本作略显尴尬之处。不过无论如何，《虚荣》很大程度上填补了移动平台上 MOBA 游戏的空白，相信也能为后来者提供更多探讨和借鉴的空间。




### COLOPL旗下两款问答类游戏将推中文版

在日本地区大受好评的问答类游戏《魔法师与黑猫》以及《白猫 Project》将分别于 2015 年的 1 月和 2 月推出繁体中文版，由台湾的 So-net 公司独家代理，并进行本地化的开发和运营，虽然主要服务的是港澳台地区，不过对国内玩家来说也会便利不少，毕竟问答游戏对于文字理解要求还是比较高的。两个作品的繁体中文版已经开启了事前登录活动，垂涎日文版却碍于语言障碍的玩家们可以出手了。



### 《炉石传说》获TGA2014“最佳掌机/移动游戏”

在刚刚结束的游戏业盛典 Video Game Award2014 中，《炉石传说》获得了最佳掌机 / 移动游戏奖。出色的游戏素质以及对移动平台的良好优化，《炉石传说》能拿到这个奖项应该说是实至名归。比较遗憾的是虽然今年移动平台上各种独立游戏百花齐放，但仍然缺乏一款决定性的作品，备受好评的《纪念碑谷》也只是获得提名，希望明年能看到独立游戏能有更出彩的表现吧。



## 佳作推荐 武士们，奔跑起来

### Samurai Shodown Slash



| | |
|---|---|
| 容量：35MB | |
| 语言：韩文 | |
| 厂商：Kakao | |
| 价格：免费 | |
| 地区：韩国区 | |

iOS　Android

今年主机平台上推出了不少格斗游戏，不仅有《究极街头霸王 4》、《女神异闻录 午夜竞技场 2》、《罪恶装备 Xrd SIGN》这样的系列最新作，也有《夜下降生》、《电击文库格斗巅峰》等新的系列，而《铁拳》和《街霸》两大系列的新作也均已公开。那么这个时候，会不会有人偶尔想起已经沉寂许久的《侍魂》呢？

最近“《侍魂》系列”在移动平台上推出了一款新作——《侍魂 Slash》，不过并不是格斗，而是含有动作要素的横版跑酷。游戏中可选角色包括霸王丸、娜可露露、幻十郎、橘右京等等，当然大部分角色需要花费游戏中的金钱和宝石才能获得，不同角色在性能上有所差异，比如娜可露露的速度更快，而幻十郎则拥有三段跳的技能。略显 Q 版的人物画风还原度颇高，并且原作中的经典招式亦有体现，对于喜欢这个系列的玩家来说，应该能勾起不少回忆吧。游戏的操作相当简单，左侧按键跳跃，右侧按键攻击，简单易上手，体验流畅且很有爽快感。除了有对战天草这样的 BOSS 战之外，《拳皇》的角色也会以作为援护登场。

虽说少不了社交和内购的元素，不过倒也不算太过分，唯一的问题大概就是游戏对应 Kakao 平台，玩家需要注册相应的账号才行，而且本作目前只在仅在韩国推出，满眼的韩文看着实在是有些头疼啊。






# 佳作推荐 经典塔防的“起源”之作

## Kingdom Rush Origins



容量：157MB
语言：中文
厂商：Pablo Realini Mompoey
价格：18元
地区：中国区

iOS　Android





就算在家用机平台上，一款优秀的游戏在推出续作后想要依然保持高水准，其实并不事件容易的事。而在移动平台上，原本出色的作品被泛滥的衍生作品毁掉口碑的例子比比皆是，《愤怒的小鸟》就是一个很好的范本。而能够在玩家的追捧下却不自我迷失的，“《王国保卫战》系列”算是其中之一。

Ironhide Game Studio是一家来自乌拉圭的游戏开发商，他们在2011推出了第一款《王国保卫战(Kingdom Rush)》，这种策略类的塔防型游戏如今已是见怪不怪，不过在当时看来还是极具前瞻性和独创性的，加上精致的画风，丰富的地形变化和战斗思路，很快就受到了玩家们的热捧，各种奖项也随之而来。随后推出的《王国保卫战 前线》对前作进行了改良，素质同样不俗。而系列第三作《王国保卫战 起源》开发周期有所拉长，相比小幅度的调整，玩家们显然更需要看到游戏大幅度的进化。

先说说优点，画面与音乐依然是本作的亮点，细致的卡通渲染有了更强烈的立体感，配色上也很考究，比起前作更加清新舒适，而充满变化的配乐则很好地烘托出战场的气氛。游戏的副标题“起源”预示着本作的故事线处于前两作之前，无论是地图、怪物还是防御塔，统统焕然一新，尤其是各种新怪物在攻击手段和行动方式上都有很大的变化，并且有更多与场景进行互动的元素，相信老玩家也会倍感新鲜。然而这些新的变化其实更多地只是停留于表面，游戏的核心，包括三种模式、塔防的思路以及英雄系统方面，几乎完全承袭自前作，我们很难看到有什么重大的革新。从细节处着手，《王国保卫战 起源》仍然是一款优秀的塔防游戏，只是作为一款新作，它还欠了那么点火候。

# 佳作推荐 萌喵们的天下布武

## のぶニャがの野望



容量：2.7MB
语言：日语
厂商：Koei Tecmo
价格：免费
地区：日本区

iOS　Android

《信喵之野望》登陆iOS平台了，玩过网页版的玩家应该都知道，虽然表面上是一款萌系游戏，不过骨子里依然相当硬派。《信喵之野望》算是光荣对社交型策略类游戏的一种尝试，游戏衍生自旗下的经典系列——《信长之野望》，而战国人物们统统化身为喵星人，让原本严肃的游戏风格显得更具亲和力，清新的卡通渲染风格也更容易吸引一些轻度玩家。虽说风格转变巨大，不过严谨而丰富的游戏系统却得到了传承，因此虽然游戏推出时间较早，但是在如今换汤不换药的各种手机游戏里，可玩性依然显得非常出众。

五轮奥义是本作的特色系统，和猫咪武将们一样分为火、风、地、水、五大属性，不同属性会为战况的发展带来意想不到的效果，而队伍中猫咪们的契合度越高，则越容易触发奥义，因此队伍的搭配是非常重要的。另外游戏提供了十种阵型，如何在提升性能的前提下，尽可能地保持属性与相性的平衡来搭配队伍，才是取胜的关键。技能、地形、阵型等多方面的考量让游戏有着很浓厚的策略性，丰富的组合变化给予了玩家更多思考的空间，并非只是无脑点点点。而大家也不必担心游戏会占用大量的时间，因为其在统系棋式的系统中引入了自动战斗模式，随时玩上两把也很惬意。

萌化的猫咪武将们可以说是游戏的最大卖点，也是玩家们课金的动力所在。不过《信喵的野望》除了你有我有大家有，简单粗暴的抽卡系统之外，还提供了玩家之间互相交易的系统，从某种程度上来说可以为玩家省下不少真金白银。当然，由于游戏中强力的角色有限，因此想要低成本入手也基本上是不现实的事情，该抽的时候还是得果断出手才行，不过对于有收集癖的玩家而言，交易系统还是有很大的优势的。本作目前只在日本区的App Store上架，由于网页版的《信喵之野望》是有国内代理的，相信iOS版的国服中文版也不远了吧。







### 又一群偶像正在袭来

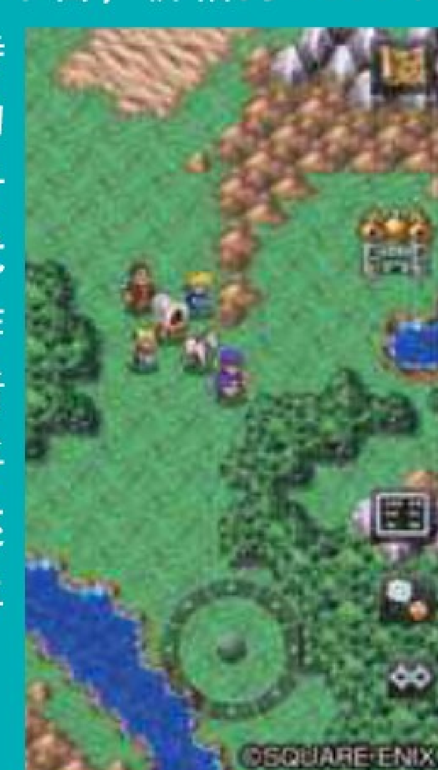
偶像题材大热之后，以《LoveLive！》和《偶像大师》为首，各大手游厂商也都前赴后继纷纷跟进。现在，又一款新的偶像节奏类游戏《アイパラ！ IDOL PARADISE》即将登上Android平台。游戏中玩家将会扮演一名经纪人，通过发掘和培养新偶像，来进行音乐节奏类的游戏。整体概念毫不意外地借鉴《偶像大师》，不过多了音乐游戏的系统，只是操作方式看上去并不怎么高明，希望收录的歌曲能更有水准一些。声优方面请来了阿澄佳奈、西明日香等，还算有些竞争力。





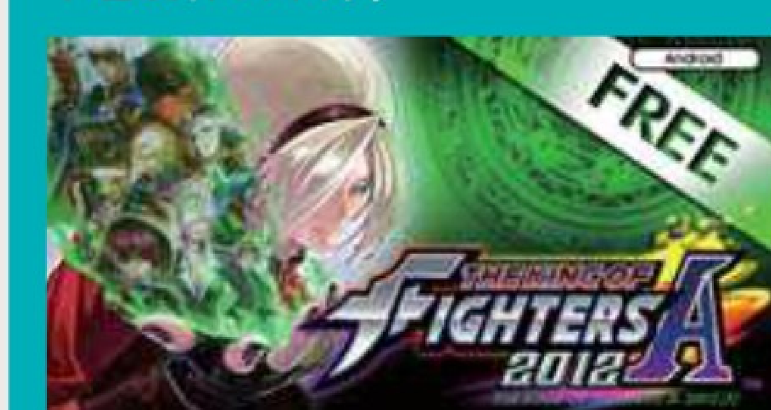

### 说好的《勇者斗恶龙》

之前SE说会吧《勇者斗恶龙》从第一作到第八作悉数搬上移动平台，而它也切实地在履行着这一诺言。系列第五部正统续作《勇者斗恶龙V 天空的新娘》会在12月12日登上两大移动平台，价格为1800日元。游戏保持了原汁原味的风貌，并且针对竖屏做了优化，单手操作毫无压力。看来SE靠着手游和复刻，还能再战500年啊。




### KOF20周年，免费福利放送

为了庆祝《拳皇》20周年，SNK PlayMore在Android平台上发布了免费的《拳皇2012(THE KING OF FIGHTERS-A 2012)》，游戏中收录了6种模式以及32名角色，内容上还是相当厚道的。虽然说在手机上打格斗什么的总归不是什么靠谱的事儿，不过既然免费了，偶尔怀旧一下也没什么不好。



# 读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



★一年一度的 TV GAME 大赏终于开锣，这回规则上有一些新变化，想要抱走 PS4 或 XOne 的读者大人记得留意选票或是封底上的说明。同时今年的奖品也会有一些变化，最新推出的 N3DS 和 N3DS LL 都会加入到奖品名单当中，想要换一台新型号 3DS 的读者们，你们懂的！

★本期杂志恰逢年度游界盛会 TGA 召开和索尼体验会 PSX 的举行，我们举办了高清直播，还有小编们全程解说评论，虽然播放时间持续到深夜，但当天晚上捧场的观众们也相当不少，希望各位有观看直播的读者们看得开心。以后有类似的展会我们都会努力第一时间进行直播，希望能够在视频节目内容之外也给读者们带来新鲜热辣的即时视频资讯。

★最后，我们不得不感叹一句：SE 你拿个 PS1 模拟器的《FF7》来调戏我们是想闹哪样啊！说好的高清重制版呢！

Email 赵海星：最近在学校的研究课上，老师让研究课题。我想要做的课题是：浅析中国游戏相关市场和国产游戏对外发展现状与未来走向。本人在上海上学，听说自贸区解禁游戏后欢呼雀跃，在上海许多人都玩过各种大作，但是大部分人对于中国自己的游戏佳作却什么都不知道，当然包括我在内，我在下边会写一下，我主观认为的些许事，顺便请小编们给我一些相关的建议。

1. 我认为，在中国买 PS3 等游戏机的人不算少，但也不多，都是从以前就开始接触的或者是很爱玩游戏的人才会买。很少会有人尝试性地去购买。

2. 以为闲暇时间不多，多数人都会去玩手游和网游。

3. 虽然解禁了游戏的禁令，但是国内的玩家都会买水货机和游戏，购买的人群已经基本定型，所以对于中国来说，并没有什么改变。

4. 国产游戏大作较少，不要说对外发展，在国内也很难很好地发展。但是一些小的佳作很不错，有一些在 PSM 或 PSN 也找得到。

5. 未来发展，人才较国外还是少一些，国内对于游戏的有色眼镜也让发展有些困难，但是在 UCG 也介绍过不少优秀的制作人，我认为是前途一片光明，但脚下荆棘丛生。

以上纯属个人观点，希望小编可以批评指正。

国内主机游戏不景气已经是多年来的“老大难”问题，想要从根本上改变除了通过引进国行等外界因素外，最重要的还是玩家自身观念的转变。别的先不说，光是盗版猖獗这一项就足够令无数国外厂商打退堂鼓了。主机进入高清化时代以来，强调网络联机的做法确实让不少玩家选择从正，但要想真正做到像某些网游那样的号召力，还得通过足够吸引人的独占游戏来完成。对于游戏开发者而言更是如此，与其选择投入更大，回报周期长的主机游戏，倒不如做几款移动端小游戏来的实际。并不是国内玩家不喜欢 3A 级大作，而是简单的下载就能够在 PC 上享受绝大部分内容。国行锁区以及游戏评级等问题更不是玩家们能够左右的，好在索尼和微软都在逐渐重视国内市场，希望不久的将来国内主机行业会有所好转吧。

Email 阁下_吾辈：孩子常看贵刊，生日快到了,成绩也不错,想买个3DS(没打错吧)送给孩子，但是又怕买到山寨的应该怎么选才好，打算是去香港买的，还有那个什么口袋什么的也整天说着也顺便买了吧，一起价格会很贵吗?

这位家长的孩子真是幸福！我想了想，应该怎么跟不太熟悉游戏机的朋友解释购置游戏机的问题呢，结果发现还真不容易……香港信和中心算是比较有名的游戏集中地，目前3DS（推荐新版的New Nintendo 3DS系列）价格已经降到人民币1000元左右，太高或者太低都可能有猫腻。版本方面旧版可以选择日版或美版机器，新版只有日版机器。“那个什么口袋”(《口袋妖怪》)因为有好几个版本，具体要哪一个可能得跟您的孩子打探一番再做决定。但是新版机器、充电器跟一张游戏合计价格应该在1400元以内会比较合理，当然了，在香港实体店不排除会被捆绑各种配件强卖。说了这么多，其实最好的方法可能是由您陪同小孩一起去挑选，甚至在国内的一些游戏店就能买到，这样他应该会更高兴，而且自己也可以少在选购方面产生疑惑，除非您想要保留惊喜。但或许您的孩子就在看这段话哦！所以不妨和您的孩子聊聊，直接向他“学习学习”吧。(笑)

兴化市 龚鹤建：1981年还没有八仙桌高的我和爸妈一起来到北方某个城市过春节，走进市文化宫被一个大框体吸引而久久不愿离开，框体内的画面让幼小的我当时很是震撼，却又感觉好像梦境里似曾相识，与街机《太空侵略者》相遇的那一年我刚好6岁。

1988年夏季的某天，不时随着老式风扇吹散出的汗臭味弥漫着整个不到20平米的违章建筑小屋，包括我在内的一群超级小屌丝围站在当时的神机FC与14寸黑白飞跃电视旁，就连呼吸都极度难受的情况下目不转睛地盯着小小的屏幕，后来才知道：那款游戏叫做——《洛克人》！仅比桌子高出些许的我至此彻底爱上了游戏，与FC相识的那一年我13岁。

1997年高中毕业的我去了省会城市带回了2台PS和一些游戏，将家里的FC、MD、游戏卡带翻箱倒柜找出后又买来几台彩色电视机，一切准备好了后终于开了一家也属于自己的机房——侍魂鸟游戏站，也许是当时的我早就明白“得屌丝者得天下”这句话的道理，我把来我机房游戏的每个人名字都写在了一个由我制作的表格里贴在墙上最醒目的位置，然后再把每个人通关的游戏写在后面，当积累到一定的数字还会有额外的奖励。当时就是这样一个小小的举动，迎来了令我意想不到的收获，也结交了一些真正懂得游戏的朋友。

完成第一个小小梦想的我当时已比桌子高出许多，与游戏相知的那一年我22岁。

1998年年底朋友从南方城市帮我带回一本叫做——《游戏机实用技术》(总第4期)的杂志，书中全彩色的游戏资讯、漫画、攻略竟然让我看了几个晚上都没有睡好觉，一直到17年后的今天我还在不知疲倦地追随着她的身影，其实也许这也是一种宿命吧！

2014年11月27日，是Capcom《生化危机HD重制版》发售的日子，冬季生活的压力让我有些疲累和无所适从，刚好轮休的自己泡上一杯暖暖地cappuccino懒懒的坐在沙发里，心里想着准备打开SONY的电视与PS3，大脑却反意识的指挥着我的手拿起了刚买到的——《游戏机实用技术》(总第358期)。

这一年我39岁，与游戏相遇，相识，相知33年。

逐字逐句地读完这封信，我全身都抖了一下。非常感谢这位读者用心写下这段文字，跟我们分享游戏历程。能够在传播游戏的快乐的同时赚到钱，真是人生赢家，而且里面说到的通关奖励，感觉就跟现在的奖杯和成就系统有异曲同工之妙！虽然这封信有些长，但是希望大家都能仔细看看，如果能够勾起你的游戏回忆，不妨也动动手指动动笔，把它们写下来和我们分享。

# 编辑部游戏风向标




**这应该就是2D格斗游戏的画面进化方向**

——对《罪恶装备 Xrd SIGN》借虚幻引擎3用2D风格呈现3D画面的伽蓝如此说道。

**育碧的AI果然名不虚传!**

——被《飙酷车神》中行人的神回避所震惊的Mikiya述。

**他们的科技终究还是比不过我母星啊!**

——宇宙人在《梦幻之星 新星》里中二地感叹。

**第一反应果然又是吐了。**

——一看《战国无双 编年史3》奖杯列表又要200小时的纱迦

**这游戏到底要锻造什么!**

——宇宙人对《大江户锻造师》这个一点都不像在正经地锻造的游戏如此吐槽。

微信 合金之魂：翻看“小编寄语”看到胜哥写的寄语，很感动，同时也很自责。女朋友跟我在一起很久了，她很体谅理解我，虽然她并不喜欢我打游戏，但是当我可怜兮兮地看着她，她心软就会允许我玩。时间长了，我花在游戏上的时间越来越长，陪伴她和家人的时间越来越短……真的很自责，很对不住爱我的这些人，我要改正态度，好好对待生活和前途，爱游戏但要改变一下爱的方式方法。我真的很爱我女友，我要好好对她。

人们常说钱是赚不完的，同样游戏也是打不完的，可是陪伴爱人家人的时间和机会对于一个人来说却非常有限，如果本末倒置的话最终难免留下遗憾。只要有清醒的认识，在工作、娱乐、生活中找到平衡点，那么一定能够尽享三者为自己带来的愉悦与快乐。

Email GK：在PlayStation Experience之后听闻EA有送PS4版《植物大战僵尸 花园战争》之后赶紧开电脑去下了，不过我手上没有PS4，这个游戏也没接触过，以前只听闻说是和手游版的塔防游戏是不同类型的，我想问问这个游戏和原版有什么区别?

读者大人你这问题就好像在问郭敬明和姚明有什么分别，真是我欲娓娓道来，奈何无从说起。

饭老板黑四娘简直比常规黑日厂还频繁，不怕他跳起来打你膝盖么！

饭老板虽然说得夸张了点，不过《植物大战僵尸 花园战争》和原版的塔防差异还是非常大的，是一款第三人称射击游戏，具体的攻略我们已经在342期的UCG和第一期XOne专辑上面刊登过，想要了解一下的读者大人不妨可以去翻翻。

不过还是要常规提醒读者大人一句，因为这游戏使用的是EA服务器，联机时的网络质量并不稳定，要做好心理准备哦。

Email Go Fight！：《街头霸王Ⅴ》的公布太令我这格斗游戏粉感到兴奋了！而且主机平台还是PS4独占（虽然PC也有份）！买买买是跑不掉的了！但是想到老卡那喜欢出各种资料片或完整版的坏习惯我就有些担心，至少《超级街头霸王Ⅴ》是跑不掉的了，日后说不定会来个终极版、无限什么之类的。话说各位小编们有什么令人印象深刻的“完整版”吗？

这位读者你竟然还会相信老卡所谓的“独占”吗，我觉得这俩字从老卡嘴里说出来基本能和“笑话”划上等号……印象深刻的完整版么，自然是“《王国之心》系列”的最终混合版了，日语字幕加英文配音这种奇葩的组合，真不知道SE是怎么想出来了。

我基本上是初版爱好者，所以没什么印象特别深的完整版。目前国内“街霸”最火的平台还是Steam，高手基本上都转战过去了。《街霸5》肯定还会有很多版本，初版入不入，这不是问题。（笑）

身为传说饭，这么多年来看着《传说》出完整版已经是见怪不怪的了，他们不出，我都有些不习惯了。《传说》每次移植都相当于出完整版，加入各种各样的新要素，真要认真说的话估计六页“传说频道”也写不完19年来传说饭们的血泪史。其中给我印象比较深刻的是PS3版《宵星传说》和《圣恩传说F》。前者的辉煌成绩想必经历过PS3薄机发售那段时期的日式游戏玩家们都有所耳闻，当时也让不少买了X360版的玩家们都捶胸顿足。后者的经历和前者比较像，不过当时造成的轰动性没有前者这么大，《圣恩传说F》给我的印象深刻是因为这是《传说》出完整版时第一次追加日后谈，要知道此前想看到日后谈要么只能买广播剧，要么只能看小说或者漫画，能在游戏里玩到的真是少而又少，续作或外传这类形式除外。




今年最让小游感动的自然是《最后生还者 重制版》，大幅强化的画面细节以及包含所有DLC的做法值得称赞。新增的照片模式也颇为有趣，强烈推荐给还没玩过本作的读者（恐怕没玩过的人也不多了）。

我个人不是很在意所谓资料片、完整版，当然也就很少去买。上一个玩过的算得上是完整版型的游戏应该是下载神作《墨西哥英雄大冒险》的PS4版，和老版本相比内容改得还真不错。所以说，实实在在加内容的完整版和换汤不换药、序号加一的所谓正统续作相比，要可爱一百倍。而且这年头咱们最该担心恐怕不是资料片，而是DLC吧？

如果硬要说，在PC平台上玩的《巫师》第一作算是有一个给我印象深刻的加强版，游戏的整体感觉比初版要好太多，几乎所有NPC建模和怪物建模都有了改善，修复了不少BUG，还有把原来长得让人想睡觉的读取时间终于缩短到比较人性化的地步。我觉得这种完全版还是可以有的，但《街霸》那种版本推出方式就拜托请消停一下吧，次世代更新这么方便，有什么改进麻烦放进更新包里，狠一点大不了当DLC卖，就别出各种莫名其妙的版本了。

Mikiya 要说令我印象深刻的“资料片”的话，当然是《王国之心2 最终混合版》啦，因为作为“资料片”来说它实在太过厚道。除了新增了迷宫和BOSS挑战以及一些其他新要素外，游戏还增加了对原本剧情的补充，即使我已经完整地玩过了一遍2代，在玩这部“资料片”的时候也丝毫不会觉得无聊，其诚意之足可以说是“骗钱作”的典范，现在的SE要是有当年的一半诚意就好了（叹气）。

《死或生5》的“完整版”就挺让我无语的。其实DLC也还情有可原，但是打包卖一次，再打包又卖一次，就给人一种没完没了的感觉，玩家对厂商的信任也越来越稀薄。退一万步讲，起码不要轻易就用“完整版”、“最终版”来忽悠人嘛。

通常遇到这种“完整版”如果不是很厚道的话我就会假装“望下滴风景”看不到。稍微印象深刻一点的也就《噬神者 爆裂》吧。

最深刻的当然是“《丧尸围城3 超究极街机混编强力版EX+α》”啦，虽然恶搞成分略重但不得不说这个版本的英文名读起来还是相当带感的！还有就是各种各样的“《生化危机 黄金珍藏版》”啦，总结来说就是“卡普空无节操下限版”。

Email C·Triste：在下目前是一个高二狗，关于以后的生活个人比较希望从事游戏制作并一直以此为目标，我是想做类似建模制作或者关卡设计等科目（当然我目前还不是很懂业内的事），但是不知道大学的话关于这方面的专业到底学什么比较好。而且我在上网查的时候好多人说游戏制作只要上一些专业的培训班就可以不需要什么高学历，所以想要做这一行真的只要去这样的培训班就可以么……另外本人野心比较大，有机会的话很希望可以进入育碧这样的大公司（当然能出国就更棒了），所以也想问问要是想进入到这样的公司到底需要什么样的条件，对于各方面的能力又是什么要求呢。如果可以的话希望众大神可以给一下稍微详细的解释，小的在这里就感激不尽了。

虽然中国游戏业目前市值很大，但实际上是什么情况大家都清楚。我想你既然来问我们，肯定不是想问手游页游相关的问题。不过遗憾的告诉你，由于咱们国家今年才对主机游戏解禁，因此在这方面处于一片空白，要想进修你所说的那些专业，只能去国外深造了。也就是说，留学是你的首选。更详细的解释我给不出来，毕竟我也没留过学。我们的读者中也有一些和你有同样志向的朋友，一般他们都在美国和加拿大，法国也有但比较少。

Email ps3xbox21983：如果《小小大星球3》也算欧美大作的话，我举双手支持。记得PS3买回来，第2个游戏就买了《小小大星球》，然后为了能白金，又买了一手柄和朋友一起玩。《小小大星球2》的话，是买了年度版，可惜那时没时间，至今被我封存那里当宝垫底。话说，这次的3代已经没有之前那样受欢迎，但我断定，这游戏一定是妹子的大爱，喜欢就买，没钱也任性！哈哈！

没钱也任性，我很佩服这位同学你的魄力。不过你要想想啊，一张游戏钱说不定就能让你攻略一个妹子，这种投资值啊！

楼上你太嫩了，你以为攻略成功之后没有后续花费了吗！

Email 真·冬天的雪：我是个PS3的游戏玩家，同时也是贵刊的老读者了。我的担忧和习惯可能会令各位觉得奇怪。如今，越来越多的游戏出现了中文版，这对很多玩家都是个福音，但是，我却是越来越忧伤。当然我是个中国人，不是日本人，而且我的日语水平也就最多N4，但是我却几乎不买中文游戏（只有《GT》和《小小大星球》是中文的），因为中文汉化游戏总给我一种盗版的感觉，喜欢日文游戏的另一个小原因就是想学学日语吧（虽然不会真的像学一样的学，看看而已罢了），还有就是因为我是港服的，又不想入的游戏后期没法用DLC。中文游戏日益增多的现在，我该怎么办啊？很多想入的游戏都因为没有日文版而打消了入的计划（比如《闪之轨迹Ⅱ》），我到现在已经有7个多月没有入过新游戏了（上一张是《时狱篇》）。

其实你既然是港服玩家，那么其实也基本不会有担忧。港服作为一个神奇地带，经常会有日文版、英文版、中文版并存的情况，完全能够满足不同的需求的玩家，而且有时候日文版的DLC反而比中文版来得更全。至于中文化游戏有种盗版的感觉，这就有点过于极端了，官方推出越来越多的中文化作品，这也就从侧面反映出中文市场越来越正规化，身为国内玩家应该感到骄傲和欣喜才对。当然，选择日文版来提升自己的日语水平也无可厚非，毕竟兴趣是驱使每个人学习的最大动力，不过我觉得，好学日语的方式有很多种，不必非得绑在享受游戏的过程之中，因为没有日文版而放弃喜欢的游戏更是有点本末倒置了。每个人都有一套自己的准则和习惯，这无可厚非，不过游戏更多的只是生活的调剂品，何必要被一些条条框框束缚而纠结呢，开开心心地玩自己喜欢的游戏才是最重要的，你说是么？

Email 探卡莱恩：话说小编们有没有想过做一个自创的长篇漫画，例如邪恶的稀饭老板企图用GAY GREEN统治编辑部、游侠时雨、神圣之剑纱伽、以及新人勇者河马战士梦叶等人拯救编辑部的故事，好吧，好一个丧心病狂的故事……

不要看我穿得像谜语人就拿我当反派！哥是正义的！

老板，其实每个反派都觉得自己是正义的……

其实我想吐槽大河马怎么就变成勇者了，它不是应该当初期给勇者送经验的渣渣小BOSS么？

口胡，我哪里像反派了！

因为你的河马召唤兽和饭老板一样是绿的！还不承认！

嗯，有理有据，无法反驳。

冤枉啊！

竟然有战斗力这么挫的手下？我可以要求退货么～

Email 搭桥的人：12月初的索尼发布会开始公布的《血源诅咒》和《未知海域4》让我虎躯一震，一开始就放高能这还让人怎么活！在中间有看到不少日式游戏制作人的身影，当SE的制作人登场时我不由得屏住了呼吸，然后就这么看着他公布了万众期待的《FF7》——的PS4复刻版……SE你们就让我脱裤看这！？不知编辑部里的日式游戏饭们对SE这“原汁原味”的冷饭作何评价？

就像我在小编寄语里说的，无论你是真的玩过并深爱着《FF7》也好，还是只看了CG电影玩过衍生作品就盲目跟风也罢，请放过《FF7》吧。

如果SE真的大张旗鼓的重制《FF7》，那么我看真的离死不远了……



Email liaohuawuxiao：我是在2011年才知道有游戏机这个东西，当时是因为《光环》这个游戏的续作要在360上玩才知道这么高大上的东西，后来买了几个游戏机没玩几天就去当兵了，在部队让我们订书报时我在邮政的订阅列表里看到了UCG我就毫不犹豫的就订了，当时是328期，从此我就和UCG结缘了，至从我订了UCG后才知道我真的是没有童年啊，连小霸王都没玩过。UCG这本书陪伴了我一年，他也是我们中队最受欢迎的一本书，大家都抢着看。我是因为这本书，很多战友也纷纷表示要买游戏机，谢谢UCG陪伴我的一年时光，感谢各位小编，尤其是稀饭，你太帅了。╭(╯3╰)╮

我每天出门前照个镜子，好像还没碰到过和楼主观感一致的时候……

那是因为你的视♂角不对！

照镜子的方♂式也不对～～

难道不是因为饭老板没有加入过部♂队，所以才不懂欣赏自己♂的一面么？

我决定贿赂一下负责小编寄语的秋沙雨姑娘，把楼上几位的小编名全部插上♂，好满足你们的妄想。

人家才不会干这么坏的事，你送我《TOZ》限定版都不干！

行，那《TOZ》的攻略还是让乐小游写吧。（阴笑）

不带这样的！

这不是贿赂而是胁迫吧！

Email 月恋花：我最在意的还是《刺客信条 大革命》，虽然有着种种问题和BUG，但是我比较支持育碧的制作态度，为玩家带来了许多好游戏，制作速度也很快。最起码比SE要好，否则8年还不出一个游戏，这不是有钱任性吗？

个人很赞同这位读者的观点，经常听到玩家抱怨“年货”游戏素质不高。但其实静下心来你就能发现这些游戏还是有很多值得把玩的地方，而且不少玩家不过是以讹传讹，或许自己并没有仔细体验游戏。以沙箱类游戏而言，“《GTA》系列”诚然是不可撼动的王者。但仔细想想系列风格始终离不开美式黑帮，而且动辄四到五年的周期实在让人等得辛苦。此时就能体现出育碧等厂商的优势了，所以游戏本身并没有高低贵贱之分，只是玩家个人喜好不同罢了。

微信 七里香：连续三年的冬季攻略特刊，封面都是《刺客信条》。编辑们对刺客们真是照顾啊。

其实呢，读者大人们吐槽之后，我们已经忍痛割爱好久没有用《刺客信条》的图当封面了，但是呢，每年攻略特刊制作的时候都免不了有一款《刺客信条》推出，而育碧又是放图最良心的厂商，每次都能找到构图美观风格独特的大图，有时候还是一出就四五张，如果正好遇上其他大作厂商太抠门或者放出的大图不够给力，《刺客信条》就成了必选了……

不过今年总体来说《刺客信条》使用比例已经很低了，偶然在冬季特刊出现一回，正好符合刺客们平常低调，然后出手不凡的风格，而且当期大作里除了《龙之世纪 宗教审判》，就数《刺客信条 大革命》最有大作风范，也算是点题吧。

弱弱补一句——BUG没那么多就完美了！



Email 長尾慶虎：我用了两台 PSV，一个美服一个日服，先在美服把 DLC4 两个结局都玩了一遍，然后前几天 11 月 20 日日服出了之后我也把日服 DLC4 的两个结局都玩了一遍，然后我仔细对比了两个版本所有细节，发现除了语言一个是英语另一个是日语之外，剩下的没有任何不同，每张剧情图，说的每句话，结局画面，人设细节全都一模一样。然而美服 9 月 3 日就出了，日服 11 月 20 日才出，间隔的这两个半月，作为 Producer 的桥本よしふみ原话中是这么描述 DLC4 的“特に題材としてもなかなか鋭い部分も御座いますので、配信の度に諸々調整もありましたが、無事配信にこぎ着けたのは応援して下さったお客様、そしてご协力顶いた皆様のお阴だと思っています。。”（尤其是作为游戏内容要素，有些比较尖锐的部分，所以在发布配信之前进行了诸多调整，最后能够顺利发布都是多亏顾客们的应援和香草社诸位员工的协助。）

那么问题来了，倒不是阉割技术哪家强，而是这两个半月你们调整删改了些什么？调整删改之后和美服版本的一模一样，那么说明删改之前和美服的不一样对么？是美服也被和谐了？还是说为了保证各个服一致性把美服改成和日服一样了？还是说原本想在日服里做一些比美服更加尖锐的东西？或者有什么别的解释？而我把日服美服两个版本都全要素之后，我觉得没有任何值得和谐的语句或者镜头或者画面细节，难道说原版里有些日本索尼的宫刑部不能接受的内容？

我倒是完全不着急发售日，但是特别讨厌和谐，因为日版和谐太多导致我慢慢从一个日版控变成美版控，前一阵的 PS4 版《刺客信条 大革命》和 PS4 版《GTA5》我都是买的美版，因为日版都有和谐。日本不和美国学学游戏开发环境和艺术创作的自由精神，倒和中国学会了和谐，真是恶心，怪不得三上真司也好稻船敬二也好许多制作人都说日本游戏业界要灭亡了，我现在也这么觉得，日本的游戏人才都去美国发展吧，那里至少有你们艺术创作的自由，不会动不动老和谐。老是和谐的话井原西鹤的《好色一代男》、《好色一代女》、《好色五人女》等文学名著还怎么出来。艺术性的发挥受到限制对于本来创意资源就比较稀缺的游戏开发来说是很可怕的事情。现在我最喜欢的 PSV 游戏《胧村正》的 DLC4 遇到了和谐，我感到非常恶心，所以想请教一下刚才的问题，谢谢众位小编。

顺便一提，清吉向百姬求爱的时候，百姬的内在其实是饭纲阵九朗，所以罗邪鬼才会说她是怪物，说明这一块可以和主线共通一下，有一点点交集，如果在百姬线制作的时候就来这么一个画面给 DLC4 埋个伏笔就好了，当时玩家可能不以为意，等 DLC4 出了之后事后想起来感觉会更好。

其实日版游戏对某些内容进行了和谐并不是近一两年的事情了，比较有代表性的就是《生化危机》系列，其他版本都能爆头，但是惟独日版是没有的，《生化 4》的日版里昂被电锯男锯了也不会掉头。在香港采访三上制作人的时候他也有说过，在某个地区推出游戏终究还是要符合当地政策的。但我认为这种“不自由”并不是一个市场是否兴旺的原因，不然的话日本市场早就没了。像《生化危机》这种作品，它成功的地方说到底还是其他方面的素质，如果随便做一个头会爆的游戏出来也想比肩《生化危机》，那这种想法也未免太单纯了。再说，美国市场也不是没有限制的，比如《游戏王》实体卡，日版那些穿着看上去比较暴露的妹子卡片（比如“神鹰女郎”、“爆裂女郎”等）到了美版之后就会穿上“衣服”，难道这就不是和谐了么。

说回《胧村正》，如果说对比两个月前的美版也是完全一样的话，那可能本来就没有改动，只是审核耗时不一样罢了，也可能是发生了其他变故，“改动”只是对外的说法。实际上到底发生了什么，恐怕只有问香草社才知道了（笑）。

最后那点，我们可以认为《胧村正》最初是没打算做 DLC 的，毕竟是好几年前 Wii 上的游戏，当时也不流行 DLC，而且香草社的游戏也没出续作的习惯，自然而然不需要什么伏笔了。不过《胧村正》正传两条线之间也有一些不太说得通的地方，所以这些细节就不用太过在意啦。




Email 麻痹不了人的吹箭：本人是个刚买家用机 + 入手了三年掌机的声优粉，平时就只玩一些日式的游戏，例如《轨迹》、《弹丸》或者秋沙雨老师喜欢的《传说》之类的，入手家用机之后的狩猎范围也基本是往这方面看齐。不过前段时间听闻各欧美游戏大作的日文版吹替声优阵容很强大就感到很兴奋！这样一来我就有动力去玩那些欧美游戏了！话说编辑部里有没有小编会接触日版的欧美游戏？有没有什么值得注意的地方？

说到日版的欧美游戏就不得不提我们编辑部自称不懂英语的日版游戏厨秋沙雨姑娘……

《刺客信条 4 黑旗》发售后都还能看到她在编辑部里打着日文界面的《刺客信条 2》……

不会英语就没人权啊！回归正题吧，日版的欧美游戏内容基本和原版差别不大，有时候甚至会因为晚于欧美地区发售而附送各种特典福利（例如日版《小小大星球 3》的换装之类），现在日版欧美游戏大多都可以在设置页面里设置语音的语种，所以偶尔想体验一下原版配音也不会有任何的困难。不过在开始游戏前建议把系统语言调成日语，因为有些游戏（例如《刺客信条》）会根据玩家主机的语种来判断系统页面的语言，之前我玩《刺客信条 2》时不知道这一点导致看不懂系统提示和收集到的文件。

Email 花儿朵朵开：今年年底的美式游戏对我的吸引力不是很大，但是最近日厂不给力，年底没什么 RPG 可以玩，翻翻发售表就只有《光明之响》、《热情传说》还得等到明年呢，RPG 少了就感到了格外地空虚寂寞。以前没接触过“《光明》系列”，查了查资料发现这个系列的涉及领域还挺广的？里面还有做面包的内容？

就算《光明之心》里面包的存在感再怎么大，那也依然是个传统的 RPG 啊，别把人家的游戏类型整个都给改了。

作为冲着人设去玩过一周目的玩家，秋沙雨同志你对此有什么评论？

……这是一款带着 RPG 要素的做面包、用面包拯救世界的模拟经营类游戏。

所以说你们这群人别误导读者！

我绕着面包房跑的时间可是远远大于我出门打 BOSS 救妹子的时间啊！这游戏给我最后留下的印象就只剩下面包和两个神谷浩史了好吗！



# 如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

## 本期奖品



大奖：《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》amiibo一个（马里奥与碧奇公主2选1）
各类主机专辑6本

## 354·355 期奖品

天闻角川提供
《龙天动地 布施龙太 -MONSTER HUNTER- 怪物猎人画集》（带签名）2 本
《龙天动地 布施龙太 -MONSTER HUNTER- 怪物猎人画集》（未带签名）3 本

**画集（带签名）得主：**

liangruijian@126.com liangruijian
24632629@163.com shellshockgh

**画集得主：**

黄仕恒 浙江省
崔梦阳 河北省
1348925737@qq.com 白金之星·世界

## 本期问题

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 本期杂志正好是第 360 期，各位读者对"360"这个数字有没有什么特殊的回忆？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2015 年 1 月 3 日，以发件日为准。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市联家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

## 邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

**友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！**

### 游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：



邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏·人》第 55 辑、第 56 辑，定价 18 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元，第 21 辑、第 22 辑、第 24 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 24 辑、第 25 辑、第 26 辑，定价 35 元。《PS4 专辑》第 2 辑，定价 35 元。《Xbox One 专辑》第 1 辑，定价 35 元。

### 游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：兰州市联家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价 12 元 / 期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元。总第 207、267·268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、311 期，定价 18 元 / 期。总第 313、337、358、360 期，定价 14 元 / 期。总第 352、359 期特刊，定价 19.8 元。

### 掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》：第 96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元；160、171、178、183 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、187 辑，定价 16 元。203 ~ 206，定价 18 元。216 辑，定价 14 元。217、218、228 辑，定价 19.8 元

《口袋玩家》：28、38、42 ~ 46、54、55 辑，定价 16 元。第 62 ~ 64、75 ~ 77、83、84 辑，定价 18 元。

《3DS 专辑》：Vol.8；Vol.9，定价 35.00 元。《PSV 专辑》：Vol.9，定价 35 元。《PSV 宝典》：定价 28 元。《PSP 专辑》：Vol.3，定价 25 元；Vol.6；定价 28 元；Vol.14 定价 32 元。《NDS 专辑》：Vol.2，定价 25 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《口袋妖怪 2014 完全大图鉴》，定价 68 元。

《怪物猎人狩猎志》：Vol.6，定价 12.00 元；Vol.11、13，定价 18.00 元。

### 动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码：730010
电话：0931-8663118
Email：acgbook@163.com



《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；
《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《街头霸王幻彩珍藏》，定价 25 元；
《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑
《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4，定价 9.8 元 / 辑；
《模魂志》第 77、79、84-87、97 期，定价 22 元 / 期。

# 小编寄语

努力工作,拼命玩!



## 秋沙雨

本期个人签名

当我看了之后三个月的乙女游戏发售表时顿时就不想做人了。

★之前有思考过为什么会觉得《TOZ》让人等得这么着急,之前我认为是带主题曲PV一直没公开的缘故(当然也不否认有这个的原因在里面),现在想想也许是因为宣传周期太长了也说不定。三年前的《TOX》虽说有一个长达半年以至于几乎可以创下世界纪录的倒计时但是在作品公布后只用了不到九个月的宣传周期。相比之下《TOZ》的倒计时虽然短但是宣传周期长达一年以上,每次公布新情报都像挤牙膏似的。不过现在距离发售只有几周的时间了,再等等也无妨。

☆做这期杂志时正好是我的生日,最近几年对生日的概念越来越模糊,生日当天还一时脑抽想不起自己几岁了。因为时差的原因在第二天才收到了在太平洋对岸的父亲的祝福电话,生日当天还收到了母亲和妹妹的祝福,感觉心暖暖的。



## 胜负师

本期个人签名

最近常玩的是《天天错瓜子》

【铂】大赏又一年!今年众编开大会商量大赏名单时遇到的最大问题是跨平台游戏的情况比往年都要复杂,按一般评选方式,各机种最佳入围的重复度实在太高,最终方案也是权衡再三。这一次商议过想让我对杂志和专辑中的跨平台游戏攻略也有了一些新的想法,2015年应该会有较大的改良,到时愿接受玩家朋友的检验。

【金】断断续续用碎片时间接触了一些手游,的确有几款在一开始还能吸引我玩下去,不过等各项机能全开后,会忍不住去看看排在前几名的土豪玩家,那阵容,那装备……这回立马兴致全无、果断弃坑了。不知道这算是什么心态?

【银】抽空和胜嫂去了次海边,非常不凑巧的是和十年前的那次一样,刚到沙滩就开始下雨。不过一边躲雨一边听海浪声的感觉还是挺棒的,浮躁的心情也随之平静了不少。

【铜】儿子霸占电视只看各种少儿频道,我被迫看了很多儿童相关产品的广告,其中最让我眩晕的是"某旺"的零食和饮料广告,二十年来广告创意能一直保持这么LOW也真是不服不行啊!



## 乐小游

本期个人签名

不能再买了!



◀潮汕火锅比想像中的好吃多了。

【夜宵】来到南方城市饮食习惯的改变在所难免,而"夜宵"文化则是众多改变中最令我头疼的。自从喜欢吃夜宵后,好不容易减少的体重正在以迅猛的势头回升。一到夜晚饥饿感立马出现,开来还是应该调整下作息时间,不然身体会吃不消的。

【入坑】自从在小编寄语中提到了手办后,仿佛中邪般迷上了这些"塑料小人"。而且范围已经不仅仅限于日式动漫类,更是扩展到Hottoys和3A这类动辄几千大洋的"奢侈品"。看着各种预定信息时虽然有剁手的冲动,但依然期待补款日期早点到来。好在每次想到八老师最爱的DD娃娃,心里顿时开朗了许多。



## 稀饭

本期个人签名

哥也是有要塞的人了!

【游】本期除了工作之外的个人时间几乎都交给《魔兽世界》的资料片《德拉诺之王》了,倒不是忙着冲级,而是沉醉于探索新地图,这一次暴雪加入了很多有趣的细节和探索要素,搜刮场景还可以找到装备、要塞资源或是玩具等等,稀有精英怪物的设定也非常赞,整体来说就是一个永恒岛模式的超级加强版,和同样耐玩度十足的《龙之世纪 宗教审判》比起来可以说是有点殊途同归的感觉。

【剧】因为忙于做攻略,所以我拖到本期才终于去看《星际穿越》。其实片子本身倒不怎么复杂,和当年《盗梦空间》一样被拿来宣传什么烧脑神片纯粹就是瞎起哄。故事相当直白,不容易搞懂的技术部分也做到了在呈现上清晰易懂,但说到底科幻在这一类商业作品中也只是一个电影元素,而不是剧情的真正内核,所以享受这个故事带给我们的情感冲击和哲理启迪就对了,无需多余地过度追捧和解读,毕竟坦白说,这片要不是诺兰拍的,评价和关注度估计都达不到今天的地步,所以观毕我甚至都懒得在微博上人云亦云地提一句,2D IMAX的良心体验,自己心领神会即可。

【书】本期说来惭愧,几乎没有看书,惟一的收获就是在回家陪父母的时候在路上上看了几章《魔兽世界 沃金:部落的暗影》,这本小说放到新资料片都已经上市的今天来看可以说是过时到极点了,但个人倒觉得蛮有意思,毕竟当年虽然把《潘达利亚的迷雾》资料片大约打了一遍,却匆匆忙忙地没有细品,如今正好用小说补完一下。目前虽然没有读完,可是其中有一个哲理倒是令我印象深刻:英雄之举如果只是为了证明自我而行,只会让自己无谓犯险。

【画】在对11区的民工漫甚至是改编为新番的各种主流作品都开始渐渐失去兴趣后,许多奇奇怪怪的日常漫倒是经常勾起了我的好奇心,最近看过感觉最有趣的是《爱吃拉面的小泉同学》,原本是抱着"这都能拿来当漫画题材?"的疑问去看,故事其实也日常得可以,但就是能找到看下去的动力,推荐给口味和我一样开始变得七扭八弯的读者们。



## 初心者

本期个人签名

《GTA V》再炫酷,也弥补不了美式和日式的审美鸿沟……

自己对真人电影本来不算热衷,但是因为之前被《星际穿越》刺激到了,所以最近把诺兰大神的作品,除了蝙蝠侠之外的老片子集中地观摩了一番。《跟随》、《白夜追凶》、《致命魔术》、《记忆碎片》一路看下来,自我感觉《致命魔术》最精彩。或许又只是因为《记忆碎片》太费脑子,智商不够用了不会欣赏?反正那部算是比较好懂而且能让人回味良久,没看过的一定要补。同时我也发现同一个导演果然还是会有某些"习惯",比方说诺兰就总是在开篇盯着一个伏笔来描写,并且喜欢围绕一个常人基本不会考虑到的,奇怪的概念来展开他的奇思妙想。观众不知不觉就陷入了他设计好的思考回路之中。最后我的脑细胞死得七七八八,完了之后只觉得,为什么才这么几部,根本就不够看啊!

## 宇宙人

本期个人签名

一旦放弃，绝不回首，一旦错过，绝不搜寻。所以现货都涨得这么贵就别叫我买买买什么的啦！我要买早就预定了好么！

☆前段时间在杂乱的办工桌上找到了一张711的印花劵，是之前楼下711搞活动的时候收集的，25格已经全部贴满，但是没有拿去兑换奖品(奖品好像是一个米奇老鼠玩偶)，现在已经过期了。于是我把这张印花纸电脑的机箱上面。并不是我忘了去换，而是我觉得这样的一张收集完成的印花卷看上去比兑换的奖品更有“成就感”，这搞不好也是游戏玩多了的一种病(其实根本就是忘了兑换吧！)。

☆感谢一下钤姑娘最近给编辑部寄来的普洱茶，目前这包茶就代替掉我每天下午到楼下买的饮料了，正好之前在附近的面包店收集印花拿到了个杯子，再混点蜂蜜进去喝，一个下午整个人的逼格都提升了两个档次有木有！



## 纱迦

本期个人签名

近期计划：PS4国行发布会、WS舰娘第二弹、DQ无双限定版PS4、《植物大战僵尸 花园战争》吸血鬼超级波成就。

★当读者朋友看到这段文字时，我应该已经参加完在上海举行的PS4国行发布会。一年之内先后迎来Xbox One和PS4两台全球最新主机的国行版，作为一名玩龄接近30年的玩家，作为一名从业十年的游戏媒体人，心中的激动已经难以用语言形容。2015年UCG也会与时俱进地进行一些大动作，敬请期待。

★最近一段时间UCG视频组表现出色，两个“最上游”在土豆网单站点击过50万，《光环 士官长合集》的黄金眼在17173点击近40万，最近的TGA直播也是人气稳定。当然这里面也有咱们文字编辑的功劳，不过自吹自擂就免了。这里请各位多多关注UCG视频组的最新动态。

★历时10个月，《泰坦天降》总算全成就了。当然这并不是因为我打得慢，而是因为游戏更新了4次成就。可以毫不夸张地说，《泰坦天降》不光是今年我最满意的游戏，也是继《使命召唤 现代战争2》后最满意的多人联机游戏。大赏已至，有空的话我会在UCG的直播频道和大家一起探讨这款神作的魅力，顺便也当是拉个票吧！（笑）

## 梦叶

本期个人签名

明年最期待游戏《巫师3 狂猎》无疑！

●本以为到了南方终于能体验到穿短袖过冬惬意了，没想到一场雨过后就让我立马后悔没有把过冬神器(秋裤)带过来，而且在街上还能同时看到羽绒服和短袖这样的景象，也让我这个一直窝在北方的人感慨万千。

●经历了两场凌晨发布会的洗礼，本来可以堪称为一个完美的周末，但某厂商的发指行为实在让我难以平复。不知道那些负责人有没有看到，当你们的上台和打出标题时玩家们是有多么的激动，能够在那样的场合将所有人的期盼都击的粉碎我也只能说：你们真的赢了！

●最近连续两款游戏都因为网战奖杯未能白金，新游戏又不断的接踵而至，还预定了《GGXX》中文版这种硬骨头，年底简直就是玩不过来啊！

●利用睡前阅读的功夫把《怪医芙兰》补完了，突然对这类题材开始感兴趣于是又找来了手冢大神的《怪医黑杰克》，看过之后不得不佩服大神不愧是大神，虽然两款作品同样充满了各种暗示和嘲讽，但后者的深度显然更胜一筹，更不用说那堪比医科笔记般的各种人体剖面图了，与故事本身画风所形成的反差让我有种说不出的感觉。

## 哪尼

本期个人签名

年底果然很可怕

◆PlayStation20周年纪念，PS4版的《植物大战僵尸》限免一天，于是乎这个月入手PS4后的第一个游戏有着落了，EA还是蛮良心的嘛。再看看那边的SE，把PS上的《FF7》原汁原味地搬上PS4平台还得大费周章请人上台重大发表一番，某种意义上来说还在真是“震惊世界”了。其实《FF7》已经有点儿被过分神化了，或许重制确实是一些老玩家们的诉求，只不过话题被翻炒得越激烈，实行的可能性也就越低，因为当玩家把期望值放到一个很高的位置时，这就意味着最终的成品必须要能符合这样高标准才算成功，稍有不慎就会摔得很惨。SE现在连招牌系列的新作都搞不定，更别提冒着高风险和高投入进行重制了。所以无论玩家也好，厂商也罢，是时候放过《FF7》了。

◆《RWBY》第二季的蓝光12月9日发售，又得像去年一样从大洋彼岸海淘一张了，说实话第一季的蓝光包装实在不咋样，希望这次能做得好一些。看完第二季之后深深地觉得这又是一个深不见底的天坑，不过这样有趣的小作品实在是很难得，在力所能及的范围内支持一下也是理所应当，然后到第三季开播的时候，我就可以义正言辞地对某伪非大河马说：“你能看到第三季可是有哥的一份功劳！（笑）。”




## 伽蓝

本期个人签名

一年一度的游戏低潮期。

等了足足一年的Hottoys蝙蝠侠格纳库大套终于到了，总体来说造工值得这一年的等待，但是价格也太感人了，这个坑还是少碰为妙。另外在我偶然间推荐了一款看玩具的APP给乐小游后，他也大有跳入玩具坑的趋势，更是立马在日亚买了几个喜欢的手办，以后在革命的路途上又多了一名好战友，真棒！

最近广东终于开始转冷，鉴于有时候坐着打游戏时略感寒凉，索性在某宝上买了一套连身睡衣，自从穿了这个睡衣，睡觉连被子都不用盖，实在是不能再赞。话虽这么说，但商家卖的时候明明说是如厕版！但这个拉链的锁边有Bug，根本拉不开，结果我每每上厕所都要脱光上身，简直是丧心病狂！

NEW GAME SCHEDULE

# 新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2014.12.13-2014.06.02

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

虽然接下来短期内要发售的游戏都相对平淡，但 PlayStation Experience 大会上公布的一大堆游戏新情报足以让 PS4 玩家热血沸腾，像是《街霸Ⅴ》PS4 独占的公开、《未知海域 4 贼途末路》的实机试玩以及《血源诅咒》，无一不是重磅炸弹，这看得主玩 XOne 的小编们两眼是泪啊！衷心希望微软能够后来居上，为玩家带来更多的独占作品。

## PLAYSTATION4

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2015 年 1 月** | | | | | |
| 20 日 | 地球公民 | Citizens of Earth | Atlus | 角色扮演 | 美版 |
| 20 日 | 黑道圣徒Ⅳ 高清连任版 | Saints Row IV: Re–Elected | Deep Silver | 动作冒险 | 美版 |
| 27 日 | 泯灭之光 | Dying Light | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| 27 日 | 黑道圣徒 冲出地狱 | Saints Row: Gat Out of Hell | Deep Silver | 动作冒险 | 美版 |
| 29 日 | 真・三国无双 7 帝国 | 真・三国无双 7 帝王传 | Koei Tecmo | 动作 | 中文版 |
| 29 日 | 剑刃风暴 百年战争与恶梦 | ブレイドストーム 百年战争&ナイトメア | Koei Tecmo | 策略模拟 | 日版 |
| **2015 年 2 月** | | | | | |
| 5 日 | 龙珠 超宇宙 | Dragon Ball: Xenoverse | BNGI | 动作 | 日版 |
| 10 日 | 进化 | Evolve | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 11 日 | 战国无双 4– Ⅱ | 战国无双 4– Ⅱ | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 17 日 | 死或生 最终回合 | Dead or Alive 5: Last Round | Koei Tecmo | 格斗 | 美版 |
| 19 日 | 噬神者 2 狂怒解放 | ゴッド イーター2 レイジバースト | BNGI | 动作 | 日版 |
| 20 日 | 教团 1886 | The Order: 1886 | SCE | 动作射击 | 美版 |
| 24 日 | 巫师 3 狂猎 | The Witcher 3: Wild Hunt | WB Games | 角色扮演 | 美版 |
| 26 日 | 勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城 | ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城 | Square Enix | 动作 | 日版 |
| **2015 年 3 月** | | | | | |
| 12 日 | 如龙 0 誓约之地 | 龙が如く 0 誓いの场所 | SEGA | 动作冒险 | 日版 |
| 17 日 | 赛车计划 | Project CARS | BNGI | 竞速 | 美版 |
| 19 日 | 最终幻想 零式 高清版 | ファイナルファンタジー零式 HD | Square Enix | 动作角色扮演 | 日版 |
| 24 日 | 血源诅咒 | Bloodborne | SCE | 动作冒险 | 美版 |
| 26 日 | 魔界战记 5 | 魔界战记ディスガイア 5 | 日本一 | 角色扮演 | 日版 |
| 26 日 | 闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择 | 闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS – 少女达の选择 – | MarvelousAQL | 动作 | 日版 |
| **2015 年 4 月** | | | | | |
| 14 日 | 致命格斗 X | Mortal Kombat X | WB Games | 格斗 | 美版 |
| **2015 年 6 月** | | | | | |
| 2 日 | 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 | Batman: Arkham Knight | WB Games | 动作冒险 | 美版 |

## PLAYSTATION3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2014 年 12 月** | | | | | |
| 18 日 | 哥斯拉 | ゴジラ | BNGI | 动作 | 日版 |
| 18 日 | 高达破坏者 2 | ガンダムブレイカー2 | BNGI | 动作 | 中文版 |
| **2015 年 1 月** | | | | | |
| 20 日 | 黑道圣徒 冲出地狱 | Saints Row: Gat Out of Hell | Deep Silver | 动作冒险 | 美版 |
| 22 日 | 热情传说 | テイルズ オブ ゼスティリア | BNGI | 角色扮演 | 日版 |
| 29 日 | 剑刃风暴 百年战争与恶梦 | ブレイドストーム 百年战争&ナイトメア | Koei Tecmo | 策略模拟 | 日版 |
| 29 日 | 真・三国无双 7 帝国 | 真・三国无双 7 帝王传 | Koei Tecmo | 动作 | 中文版 |
| **2015 年 2 月** | | | | | |
| 5 日 | 龙珠 超宇宙 | Dragon Ball: Xenoverse | BNGI | 动作 | 日版 |
| 11 日 | 热血进行曲 大运动会 全明星特别篇 | ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会 - オールスタースペシャル - | Arc System Works | 动作 | 日版 |
| 11 日 | 战国无双 4– Ⅱ | 战国无双 4– Ⅱ | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 17 日 | 死或生 最终回合 | Dead or Alive 5: Last Round | Koei Tecmo | 格斗 | 美版 |
| 26 日 | 勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城 | ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城 | Square Enix | 动作 | 日版 |
| **2015 年 3 月** | | | | | |
| 12 日 | 如龙 0 誓约之地 | 龙が如く 0 誓いの场所 | SEGA | 动作冒险 | 日版 |
| 26 日 | 刀剑神域在线 失落之歌 | ソードアート？オンライン – ロスト？ソング – | BNGI | 角色扮演 | 日版 |
| **2015 年 4 月** | | | | | |
| 14 日 | 致命格斗 X | Mortal Kombat X | WB Games | 格斗 | 美版 |

## PLAYSTATION VITA

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2014 年 12 月** | | | | | |
| 18 日 | 神次次元游戏 海王星 重生 3 V 世纪 | 神次次元ゲイム ネプテューヌ Re ; Birth3 V CENTURY | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 18 日 | 高达破坏者 2 | ガンダムブレイカー2 | BNGI | 动作 | 中文版 |
| **2015 年 1 月** | | | | | |
| 22 日 | 艾丝卡 & 罗杰的工作室 Plus 黄昏天空的炼金术士 | エスカ&ロジーのアトリエ Plus ~ 黄昏の空の炼金术士 ~ | Koei Tecmo | 角色扮演 | 日版 |
| 22 日 | 剑之街的异邦人 黑之宫殿 | 剑の街の异邦人 ~ 黑の宫殿 ~ | EXPERIENCE | 角色扮演 | 日版 |
| 29 日 | 无头骑士异闻录 Relay | デュラララ !! Relay | 角川 Games | 角色扮演 | 日版 |
| **2015 年 2 月** | | | | | |
| 11 日 | 战国无双 4– Ⅱ | 战国无双 4– Ⅱ | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 19 日 | 噬神者 2 狂怒解放 | ゴッド イーター2 レイジバースト | BNGI | 动作 | 日版 |
| 19 日 | 风雨来记 3 | 风雨来记 3 | 日本一 | 文字冒险 | 日版 |
| 26 日 | 地球队长 心灵迷宫 | キャプテン・アース マインドラビリンス | BNGI | 文字冒险 | 日版 |
| **2015 年 3 月** | | | | | |
| 12 日 | 在遥远的时空中 6 | 遥かなる时空の中で 6 | Koei Tecmo | 文字冒险 | 日版 |
| 26 日 | 闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择 | 闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS – 少女达の选择 – | MarvelousAQL | 动作 | 日版 |
| 26 日 | 刀剑神域在线 失落之歌 | ソードアート？オンライン – ロスト？ソング – | BNGI | 角色扮演 | 日版 |

## XBOXONE

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2015 年 1 月 | | | | | |
| 20 日 | 黑道圣徒Ⅳ 高清连任版 | Saints Row IV: Re-Elected | Deep Silver | 动作冒险 | 美版 |
| 27 日 | 泯灭之光 | Dying Light | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| 27 日 | 黑道圣徒 冲出地狱 | Saints Row: Gat Out of Hell | Deep Silver | 动作冒险 | 美版 |
| **29 日** | **真・三国无双 7 帝国** | **真・三国无双 7 帝王传** | **Koei Tecmo** | **动作** | **中文版** |
| 29 日 | 剑刃风暴 百年战争与恶梦 | ブレイドストーム百年战争&ナイトメア | Koei Tecmo | 策略模拟 | 日版 |
| 2015 年 2 月 | | | | | |
| 5 日 | 龙珠 超宇宙 | Dragon Ball: Xenoverse | BNGI | 动作 | 日版 |
| **10 日** | **进化** | **Evolve** | **2K Games** | **主视角射击** | **美版** |
| 17 日 | 死或生 最终回合 | Dead or Alive 5: Last Round | Koei Tecmo | 格斗 | 美版 |
| **24 日** | **巫师 3 狂猎** | **The Witcher 3: Wild Hunt** | **WB Games** | **角色扮演** | **美版** |
| 2015 年 3 月 | | | | | |
| 17 日 | 赛车计划 | Project CARS | BNGI | 竞速 | 美版 |
| 19 日 | 最终幻想 零式 高清版 | ファイナルファンタジー零式 HD | Square Enix | 动作角色扮演 | 日版 |
| 2015 年 4 月 | | | | | |
| 14 日 | 致命格斗 X | Mortal Kombat X | WB Games | 格斗 | 美版 |
| 2015 年 6 月 | | | | | |
| **2 日** | **蝙蝠侠 阿克汉姆骑士** | **Batman: Arkham Knight** | **WB Games** | **动作冒险** | **美版** |

## Nintendo 3DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2014 年 12 月 | | | | | |
| **13 日** | **妖怪手表 2 真打** | **妖怪ウォッチ 2 真打** | **Level 5** | **角色扮演** | **日版** |
| **18 日** | **最终幻想 冒险者** | **ファイナルファンタジーエクスプローラーズ** | **Square Enix** | **动作角色扮演** | **日版** |
| 18 日 | 索尼克 音爆 | ソニック トゥーン | SEGA | 动作 | 日版 |
| 2015 年 1 月 | | | | | |
| 15 日 | 喧哗番长 6 魂与血 | 喧哗番长 6 ～ソウル&ブラッド～ | Spike Chunsoft | 动作 | 日版 |
| 22 日 | 遗产传奇 | レジェンド オブ レガシー | FuRyu | 角色扮演 | 日版 |
| **29 日** | **恶魔幸存者 2　破纪录** | **デビルサバイバー2ブレイクレコード** | **Atlus** | **角色扮演** | **日版** |
| 29 日 | 皇牌空战 3D 纵横火网 加强版 | エースコンバット 3D クロスランブル＋ | BNGI | 射击 | 日版 |
| 2015 年 2 月 | | | | | |
| 5 日 | 失落的英雄 2 | ロストヒーローズ 2 | BNGI | 角色扮演 | 日版 |
| 11 日 | 七宗大罪 真实的冤罪 | 七つの大罪 真実の冤罪 | BNGI | 动作冒险 | 日版 |
| 2015 年 3 月 | | | | | |
| 5 日 | 新网球王子 ~go to the top~ | 新テニスの王子様 ～ Go to the top ～ | FuRyu | 文字冒险 | 日版 |
| 13 日 | 代号 蒸汽 | Code Name: S.T.E.A.M. | Nintendo | 动作 | 美版 |

## WiiU

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2014 年 12 月 | | | | | |
| 18 日 | 索尼克　音爆 | ソニックトゥーン 太古の秘宝 | SEGA | 动作 | 日版 |
| 2015 年 1 月 | | | | | |
| 20 日 | 地球公民 | Citizens of Earth | Atlus | 角色扮演 | 美版 |
| 2015 年 2 月 | | | | | |
| **13 日** | **星之卡比与彩虹咒语** | **Kirby and the Rainbow Curse** | **Nintendo** | **动作** | **美版** |

## XBOX360

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2015 年 1 月 | | | | | |
| 20 日 | 黑道圣徒 冲出地狱 | Saints Row: Gat Out of Hell | Deep Silver | 动作冒险 | 美版 |
| 29 日 | 剑刃风暴 百年战争与恶梦 | ブレイドストーム百年战争&ナイトメア | Koei Tecmo | 策略模拟 | 日版 |
| 2015 年 2 月 | | | | | |
| 5 日 | 龙珠 超宇宙 | Dragon Ball: Xenoverse | BNGI | 动作 | 日版 |
| 17 日 | 死或生 最终回合 | Dead or Alive 5: Last Round | Koei Tecmo | 格斗 | 美版 |
| 2015 年 4 月 | | | | | |
| 14 日 | 致命格斗 X | Mortal Kombat X | WB Games | 格斗 | 美版 |

## 12.13 妖怪手表 2 真打

3DS 角色扮演 ■Level 5 ■无对应周边 CERO A 推荐度 B



《妖怪手表 2 真打》是 L5 在 3DS 上推出的大人气 RPG《妖怪手表 2》的最新“资料片”，玩家将扮演主人公天野景太，回到遥远的过去，探寻“妖怪手表”诞生的秘密。游戏将沿袭之前两个版本的基本内容和要素，玩家需要在游戏中收集与培养各种特色鲜明的妖怪，通过不断完成任务来推动故事发展。此外，本作还加入了新的妖怪以及特有任务，全新的 BOSS 也会陆续登场。玩家不仅可以将之前两个版本的存档继承到本作中来，还可以与之前版本进行通信对战，不同版本之间还会有更多的联动要素等待着玩家。

## 12.18 高达破坏者 2

多机种 动作 ■BNGI ■对应机种为：PS3/PSV CERO A 推荐度 A



时隔一年之后《高达破坏者》并没有像其他共斗类游戏那样推出资料片，而是直接公布了续作。本作与前作相比有很大的改善，光是从参战机体的大幅度增加这点就能看出来，追加我方机体的同时敌人的规模也变得更加巨大，就连 GP03、MA 甚至是母舰都将成为玩家们的对手，部件的收集改成了升级制，编辑要素也变得更加丰富，大大扩展了玩家在改造机体时的自由度。本作支持前作的存档继承，同时还推出了双机种一体的同捆包方便玩家们进行刷刷刷之旅，日后丰富的免费配信机体与任务也是十分值得期待。

## 12.18 最终幻想 冒险者

3DS 动作角色扮演 ■Nintendo ■无对应周边 CERO B 推荐度 A



“《FF》系列”全新外传作品，游戏的玩法比较强调操作性，系统有不少地方借鉴了《怪物猎人》。游戏有多种经典的职业供玩家选择，不同职业都有独特的专属技能，玩家可以随意将这些技能设置到不同键位上使用。后期打倒召唤兽并收复它们之后还能获得它们的力量，将它们召唤出来实战华丽的招式。不同职业在团队中分工明确，而且还有共鸣系统等鼓励玩家互相配合的系统，联机的时候能充分体验到多人合作的乐趣。游戏支持 4 人联机，通过网络，玩家可以跟不同地方的好友一起游玩。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

# TV GAME 大赏

# 2014 年度最佳游戏中国玩家评选活动

## 2014 TV GAME AWARDS Q&A

**Q：跨平台的分类标准是怎样的？**

A：同时在 PS4 和 Xbox One 平台推出的游戏，我们会优先选入跨平台的分类。去年的大赏由于次世代主机 PS4 和 Xbox One 发售不久，游戏数量偏少，于是没有“跨平台”的分类。而今年 PS4 和 Xbox One 游戏阵容丰富，所以我们重新设置了跨平台的分类。

**Q：为什么候选名单会有去年的游戏？**

A：这种情况只出现在 PS4 和 Xbox One 各自的候选名单之中。理由同样是去年次世代作品数量不足，未能设置对应奖项。因此我们把首发以来的次世代游戏都纳入了本年度大赏候选名单的挑选范围之内。

**Q：介绍里的“中”字标志代表了什么？**

A：凡是有官方中文版的游戏，都会被加上该标志。由于中文版游戏对玩家的选择影响不可忽视，因此我们沿用了以往的方式，特别注明推出了官方中文版的游戏。

**Q：如何才能获得抽奖资格？**

A：填写并邮寄选票，或是通过网络及手机投票均可参加抽奖。注意，本次大赏的一等奖将仅在寄出实体选票的读者中抽选（选票复印无效）。而网络及手机投票只能参加二等奖和三等奖的抽选（需填写完整的个人资料）。网络及手机投票具体开放时间请参见 UCG 官网 ucg.cn。实体选票同样具有二三等奖资格。

## 跨平台

### FIFA 15

EA | 体育



每年《FIFA》系列”新作都在用超高的销量向全世界玩家证明自己在体育游戏领域的地位。游戏最大的改变就是分离式的盘带系统，配合花哨的过人技巧使得比赛观赏性大幅度增加。

### NBA 2K15

2K Games | 体育



作为目前世界上最好的篮球游戏，本作无论是从画面表现力还是真实感上都达到了新的高度。全新的球员碰撞系统令整个赛场更加富有激情，球员个人模式进步同样明显。

### 暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版

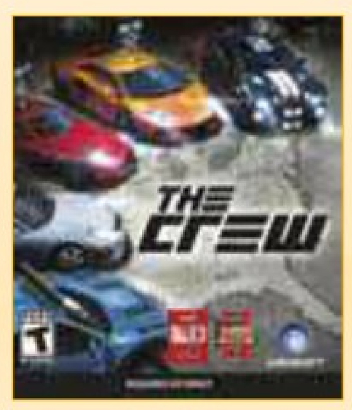
Blizzard Entertainment | 动作角色扮演



本作包含《暗黑破坏神Ⅲ》原版及资料片《夺魂之镰》，新增对抗死亡天使玛瑟尔的第五章剧情，卫斯马屈等场景回归黑暗阴森风格，同时凭借对系统的大幅改善，重获粉丝青睐。

### 飙酷车神

Ubisoft | 竞速



在这款融合了竞速和开放世界的作品当中，玩家将扮演一位车手，在总共达 1 万公里的街道上纵情狂奔，完成类型丰富的任务与挑战，并可以随时联网与好友组成团队一同合作游戏。

### 刺客信条 大革命

Ubisoft | 动作冒险



本作将舞台搬到了大革命时期的法国，运用全新引擎打造的画面让玩家能够深刻感受历史的厚重感。游戏在战斗系统和潜行部分都进行了大幅度改动，同屏人数更是系列之最。

### 孤岛惊魂4

Ubisoft | 主视角射击



设定在喜马拉雅山脉的舞台能让玩家仿佛亲临其境，参与到反抗军与暴君贝根·明的战争之中去，游戏的狩猎系统相当真实，而且品种繁多的任务也让玩家多方面体验游戏的乐趣。

### 古墓丽影 终极收藏版

Square Enix | 动作冒险



大受好评的《古墓丽影》2013 版在加强画面后登录次时代平台。不光是画面进步，各种特效也有显著强化。游戏还收录了本世代版所有的 DLC，让玩家一次玩到全部内容。

### 光之子

Ubisoft | 角色扮演



水彩风的画面和悠扬的音乐让人对这款小作品一见倾心，独树一帜的翱翔体验融合了解谜要素，灵感来自日式 RPG 的时间轴式战斗简约而不简单，小游戏的外表下却不失野心。

### 横行霸道Ⅴ

Rockstar Games | 动作冒险



全球销量超过 3500 万套的顶级大作，强化之后登陆两大次时代平台！除了画面加强，还增加了新任务、新载具、新武器、新收集，更支持以第一人称视角体验游戏全程！

### 看门狗

Ubisoft | 动作冒险



虽然没有当年公布时般惊艳而被戏称为“缩水狗”，但引入黑客元素作为主题在同类游戏中并不多见，网战模式中作为黑客跟踪对手那种紧张刺激也是相当独特的体验。

### 龙之世纪 宗教审判

EA | 角色扮演



在这款系列最新作中玩家将扮演审判者，为了关闭天空上的幽痕与大反派古人进行斗争，游戏融合了角色扮演与开放世界的魅力，战斗系统也进一步革新，要素丰富耐玩度十足。

### 潜龙谍影Ⅴ 原爆点

Konami | 动作冒险



虽然仅仅是试玩版性质的作品，但游戏麻雀虽小五脏俱全，足以让系列粉丝窥探《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的基本框架，而挑战全任务 S 级评价也能让游戏的耐玩度大大增加。

### 神偷

Square Enix | 动作



作为著名潜行游戏系列的第四作，《神偷》重启了故事，创造了一段融合了盗窃、奇幻和恐怖元素的新传奇，并且加入了接近自虐级别的自定义难度系统，偏真实系的潜行挑战性十足。

### 胜利十一人2015

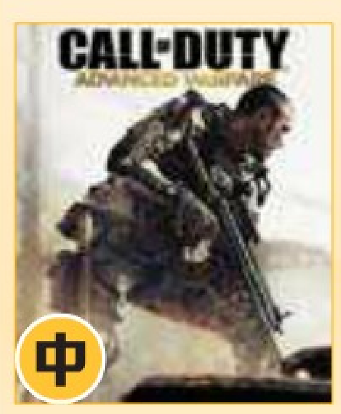
Konami | 体育



再次使用小岛组 FOX 引擎的本作一改去年的颓势，重新找到了世界级足球游戏应有的水准。游戏对于赛场节奏的整体把握非常到位，射门时力量感十足，玩家们熟悉的“实况”又回来了。

### 使命召唤 先进战争

Activision | 主视角射击



今年的 COD 再次来到未来世界。奥斯卡影帝凯文史派西出演大反派，外骨骼动力服的引入令战斗产生全新变化，众多未来武器令人大开眼界。附带的生存模式还导入了丧尸元素。

## 跨平台

### 宿命
Activision | 主视角射击



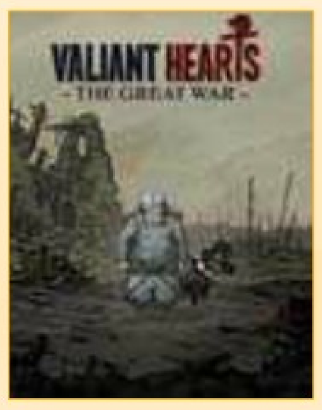
由前《光环》开发商Bungie耗费四年时间打造融合了FPS和MMO两种形式的超规模大作，玩家将扮演地球的最后战斗力守护者，为了收复银河系与外太空入侵者决一死战。

### 邪恶深处
Bethesda Softworks | 动作冒险



三上真司沉寂多年后重拾恐怖类游戏。从难度到游戏所营造的氛围都时刻让玩家捏一把汗，剧情晦涩场面重口，丰富的彩蛋内容使游戏更加出彩，更有后续DLC蓄势待发。

### 勇敢的心 世界大战
Ubisoft | 益智解谜



游戏以第一次世界大战作为背景，讲述了四位主人公被战争撕裂的命运，游戏中谜题设计出色，各种收集品也记载着当年的史实，玩家可以在游戏中认识到爱与和平的珍贵。

### 植物大战僵尸 花园战争
EA | 动作射击



世界知名的PVZ以越肩视角射击的形态重新登场，所有角色以3D造型登场。游戏支持最大24人的乱斗，除了激烈的对抗模式，还有4人合作的花园特别行动，次时代版更有专属玩法。

### 中土 摩多之影
WB Games | 角色扮演



以中土世界为背景制作的原创佳作，故事可以说是《指环王》的外传，拥有十分成熟的“潜行”与“战斗”系统，兽人培养系统以及失败惩罚机制独具匠心。

## PS4

### KNACK
SCE | 平台动作



由SCE日本工作室打造的PS4首发独占作品，展示了PS4出色的物理机能，有着厚道的流程和较高的难度。卡通奇幻风格契合“次世代古惑狼”的基本理念，就类型而言在次世代中较为稀缺。

### 光电战机
SCE | 射击



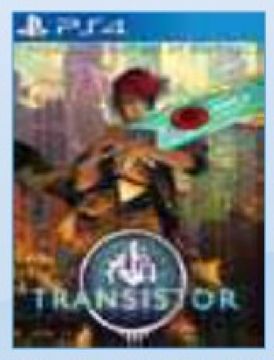
PS4首发的会员免费下载游戏，与PS3时代射击精品《超级星尘》异曲同工。环形战场配合粒子特效可谓狂拽酷炫，游戏上手简单却不失系统深度，在更新了DLC之后游戏内容更加丰富。

### 驾驶俱乐部
SCE | 竞速



本作是由“《机车风暴》系列”开发商Evolution Studios带来的一款真实竞速类新作，游戏有着丰富的车辆和比赛模式，并且强调社交元素，以“俱乐部”为核心的线上模式非常耐玩。

### 晶体剑
Supergiant Games | 动作角色扮演



这款“小游戏”由《堡垒》的开发者们创造，科幻主题和电子元素融入华丽的美术风格，整体相当精致。独特的策略和即时制切换战斗模式更使得本作一鸣惊人。

### 如龙 维新
SEGA | 动作冒险



作为日版PS4首发游戏之一，本作的素质也响应了玩家们的期待。小游戏的数量和质量保持了系列一贯的水准，与PSV的APP联动也获得了玩家们的一致好评。

### 杀戮地带 暗影坠落
SCE | 主视角射击



PS4上的首款《杀戮地带》，拥有媲美CG水准的惊艳画面，游戏方式也全面革新，游戏大幅强化了多人模式，多种职业与技能的选择让玩家很容易便投身其中。

### 无名英雄 再来者
SCE | 动作冒险



作为PS4发售初期保驾护航的“英雄”，游戏整体的表现令人满意。除了惊人的画面表现力外，游戏很好地延续了系列善恶分明的系统特色，各种狂拽炫酷的超能力定能让玩家们大呼过瘾。

### 小小大星球3
SCE | 平台动作



充满创意和想象力的横版过关游戏，除了有丰富和具有挑战性的关卡之外，玩家还可以自创关卡，并通过网络与其他玩家一起分享，并且享受多人联机闯关的乐趣。

### 战国无双4
Koei Tecmo | 动作



PS4版的最大乐趣在于画面的优化以及同屏人数的增加，使用神速攻击前进时都无需担心前路无杂兵可打。同时，战场换人系统也让玩家能够更加准确地控制战场的局势。

### 最后生还者 重制版
SCE | 动作冒险



早在去年就已经获得无数奖项的本作无须过多的赞美之词。游戏整体内容并没有太多新要素，但集合了全部的DLC内容已然足够厚道。全程1080p和60帧的画面如虎添翼，照片模式更是令人欲罢不能。

## XOne

### Kinect运动大会 强手如云
Microsoft | 体育



“《Kinect运动大会》系列”的第三作，收录了包括水上竞速、攀岩、网球、保龄球、足球和打靶在内的多项全新运动，借助全新的Kinect One，带来了更加细致准确的体感操作。

### 光环 士官长合集
Microsoft | 主视角射击



将久负盛名的《光环》4部正统作品整合在一个游戏中，其中更将2代完全重制。除完整的战役模式外，多人联机模式的地图数量超过100张，游戏内容丰富到了难以置信的程度。

### 极限竞速 地平线2
Microsoft Studio | 竞速



脱胎自拟真驾驶系列的本作在保持真实向驾驶手感的同时，把游戏乐趣定位在探索开放世界当中，其地图规模为前作的三倍，并且使用《极限竞速5》的引擎打造。

### 极限竞速5
Microsoft Studio | 竞速



这款拟真赛车系列的最新作首次登陆次世代平台，采用了全新的引擎，图像水平大幅进化，还加入了能够学习玩家驾驶习惯的Drivatar，让离线竞赛也仿如真人竞技般刺激。

### 崛起 罗马之子
Microsoft | 动作



游戏以古罗马时代为背景，拥有目前顶级的画面表现力。强调QTE的战斗系统总共收录98种处决技，令人百看不厌。游戏还有十分耐玩的双人合作模式，可以打上很久。

### 麦克斯 兄弟魔咒
Microsoft | 平台动作



主人公麦克斯要利用手中的魔法画笔来救出自己的弟弟。玩家要利用4种魔法力量来解决谜题，关卡多样，画面清新。游戏曾免费对所有玩家开放，中文版更是国行独有。

### 日暮城狂欢
Microsoft Games | 动作冒险



游戏的画面以丰富的色彩拼凑出一幅迷人的画卷，各种特效的设计也相当出色，整体诙谐搞笑的风格让人捧腹，最大支持8人的网战热闹非凡，很好地延续了游戏的可玩性。

### 丧尸围城3
Capcom | 动作冒险



本作大大增强了系列特色的合成系统，只要看得见的基本都可以拿起来组合，同屏显示人数也让人相当满意，在剧情方面本作延续了前两作的背景，因此是系列粉丝的必玩之作。

### 泰坦天降
EA | 主视角射击



主视角射击游戏的创新之作。游戏加入了二段跳、壁走等各种同类游戏网战中并不多见元素，更加引入了“泰坦”这样的可操控机甲，可谓是新世代的主视角射击游戏。

### 舞蹈中心 聚光灯
Microsoft | 音乐



最棒的Kinect游戏又回来啦！借助全新的Kinect，游戏支持更精确的体感操作，能更好地磨练玩家的舞蹈技巧。游戏本体的价格下调，让玩家能自由地挑选喜好的歌曲。









## PS3

### JUMP全明星大乱斗V

BNGI | 格斗



JUMP45周年的纪念作品。游戏在角色的登场阵容方面颇为豪华。卡通渲染的画面很好地还原了漫画中的场景，各种热血程度爆表的必杀技演出足以令无数粉丝感动。

### 刺客信条 叛变

Ubisoft | 动作冒险



作为本世代最后一款刺客信条，本作算是本世代系列各作集大成。PS3版的中文版是语言上的优势，能够让各位更深刻地了解到发生在美洲大舞台背后所发生的故事。

### 第3次超级机器人大战Z 时狱篇

BNGI | 策略角色扮演



《机战Z》系列”完结作的前篇，战斗动画为“Z”系列的首次高清化，参战作品极为厚道，对原作剧情的还原度可以满足各类粉丝的要求。

### 恶魔城 暗影之王2

Konami | 动作



由“水银”工作室打造的《恶魔城 暗影之王》的续作，游戏在剧情上延续了前作，玩法上做了一定改动，但主角拥有了全新的能力，全新的敌人也让人眼前一亮。

### 黑暗之魂 II

BNGI | 动作角色扮演



延续了系列一贯的高难度和暗黑风格的世界观。职业区分更加明显，场景互动更加丰富，游戏平衡性增强，各类凶狠的怪物和大魄力Boss战值得每一位玩家挑战。

### 火影忍者 终极忍者风暴 变革

Activision | 格斗



虽然《火影忍者》漫画告一段落，但是衍生游戏依然坚挺。本作全新的小队系统令打法更为多样。新增的合体奥义演出效果极为华丽，竞技场的四人乱斗同样精彩。

### 机动战士高达 EXTREME VS.完全爆发

BNGI | 动作



本作对战以“2VS.2”为核心，讲求两位玩家互相配合。游戏收录了来自各部“高达”作品中的机体超过100台，并且每一台都忠实于原作设定，爽快度爆表。

### 如龙 维新

SEGA | 动作冒险



作为《如龙》系列”的第三部外传作，本作可算是系列角色大集结之作。四种战斗类型与武器的强化是左右胜负走向的关键，同时还能回到别宅享受一下田园生活。

### 生化危机HD 重制版

Capcom | 动作冒险



系列开山之作的再度重制，人物与场景都再次得到高清化。游戏再次重现了原版的风味，增加了新的操作方式，并为每位角色增加了新的服装。

### 王国之心2.5 最终混合版

Square Enix | 动作角色扮演



作为高清合集第二弹，本作包含了2代、《梦中降生》和《385/2天》的影像。除了画面上的优化外，基本内容没有太大变化，不过新增的隐藏CG暗示了未来的故事走向。

### 夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士

Gust | 角色扮演



《工作室》系列”的第16作，除了贯彻以调合为核心的系统之外，本作加强了战斗的爽快感，丰富的角色效果以及华丽的多人连击系统让战斗的观赏性提升到了一个新境界。

### 小小大星球3

SCE | 平台动作



作为系列的最新作，游戏追加了3名独具个性，能力各异的新角色，部分关卡还要不同角色之间合力解谜才能完成，能通过网络多人联机游玩是本作的一大亮点。

### 英雄传说 闪之轨迹 II

Falcom | 角色扮演



作为《轨迹》系列”纪念作，本作的细节刻画依旧十分出色，系统较之前作也有了进化，同步发售的中文版更是能让玩家们在第一时间享受到本作的魅力。

### 战国BASARA 4

Capcom | 动作



《战国BASARA》系列”在PS3上的第2作，加入全新的角色与剧本，并且新增了武器强化和技能系统，战场要素的强化使游戏更具战略性。

### 战国无双4

Koei Tecmo | 动作



作为《战国无双》系列”十周年纪念作，本作的系统与前作相比有很大的进步，新加入的神速攻击让“割草”的乐趣上升到了新高度，新角色数量大增也让可玩性增加。

## X360

### 边境之地 前续

2K Games | 角色扮演



本作故事发生在系列第一作与第二作之间，讲述了大反派帅哥杰克的崛起，游戏内容上则加入了低重力状态和氧气消耗的概念，还有喷射二段跳和空降攻击，并且有四位全新主角登场。

### 刺客信条 叛变

Ubisoft | 动作冒险



本作加入了系列前几作的系统要素，新加入的吹箭让潜入变得更加有趣味性。在剧情上本作从圣堂骑士这一新奇的切入点来进行深入，同时在最后为《大革命》埋下了伏笔。

### 恶魔城 暗影之王2

Konami | 动作



本世代家用机平台上又一款3D《恶魔城》，现代化场景的加入使得游戏的可探索空间更为庞大，迷宫也都得到了全新设计，战斗部分的改动使得游戏更具技巧性。

### 黑暗之魂 II

BNGI | 动作角色扮演



游戏增强了场景探索要素，不仅地图面积变大，丰富的隐藏内容也值得玩家反复尝试。联网要素相较系列之前更加稳定，合理使用可以大幅降低游戏难度。

### 火影忍者 终极忍者风暴 变革

BNGI | 格斗



虽然没有中文版，但对游戏整体表现影响不大。鉴于LIVE更为优秀的网络，本作在联机时的效果更为流畅。原创的机械鸣人情节颇为有趣，制作精良的过场动画对粉丝来说有着不小的吸引力。

### 极限竞速 地平线2

Microsoft Studio | 竞速



本作在登陆次世代平台的同时也推出了本世代平台版本，游戏体验比起前作仍然大有改善，全新改革的风格奖励升级系统让玩家能够更充分享受驾驶时展现特技的乐趣，场景则充满了欧洲风情。

### 神鬼寓言 周年纪念版

Microsoft Games | 角色扮演



这是基于系列初代作品的完整版《神鬼寓言 失落之章》进行完全重制的作品，玩家可以借此体验系列的原点，扮演神鬼寓言世界中最初的英雄拯救阿尔比恩王国。

### 生化危机HD 重制版

Capcom | 动作冒险



恐怖游戏爱好者们都不可错过的原点作品，重制版新增了具有挑战性的各类成就，为老玩家们开辟了新的挑战空间，而更多的操作选择也使游戏更加大众化。

### 泰坦天降

EA | 主视角射击



虽然是XOne的劣化版本，但游戏的精髓被原汁原味地保留了下来，除了画面之外，游戏的体验与XOne版本基本上没有区别，这也为尚未购入XOne的X360玩家提供了一个体验本作的机会。

### 植物大战僵尸 花园战争

EA | 动作射击



这是一款扮演植物和僵尸进行对抗的纯联机游戏。双方各有4个兵种登场，并可以栽培植物或召唤僵尸。游戏所有的DLC均以免费形式推送，至今仍在不断更新中，可谓厚道。









### 超级大金刚 热带寒流

Nintendo | 平台动作



作为该系列在Wii U平台的第一作，画面得到大幅进化，有4名能力各异的角色可供使用，全新设计的关卡中会穿插着历代熟悉的音乐，玩家还可以与朋友一起双人合作进行游戏。

### 乐高大电影 游戏版

WB GAMES | 动作冒险



本作延续了“《乐高》系列”传统的游戏模式，收集部分占了较大比重，隐藏角色数量丰富，玩家需要利用不同角色的技能进行解谜。开放式地图中能够探索的内容不少，双人合作乐趣十足。

### 猎天使魔女2

Nintendo | 动作



在美术表现上比前作更为丰富多姿的《猎天使魔女2》，不仅新增豪华的武器和招式，还提供了双人合作的模式。游戏带来了平易近人的入门体验，同时也依旧有着硬派的挑战深度。

### 零 濡鸦之巫女

Koei Tecmo | 动作冒险



经典和风恐怖游戏“《零》系列”最新作，由于首次登陆高清平台，本作画面有了质的飞跃，并且针对GamePad的功能追加了体感操作。新增的影见能力可以让玩家看到怨灵死前的景象。

### 马里奥赛车8

Nintendo | 竞速



老少皆宜的竞速游戏“《马车》系列”最新作，本作新增了反重力赛道概念，比赛的赛道不再局限于一个平面，并且可以通过网络与世界各地的的玩家一较高下。

### 噗哟噗哟对俄罗斯方块

SEGA | 益智解谜



号称消除类游戏“梦幻对决”的本作有着非常丰富的游戏模式，噗哟噗哟和俄罗斯方块的规则互相融合和借鉴，产生了挤压噗哟或方块连锁等令人意想不到的奇妙乐趣。

### 前进吧 蘑菇队长

Nintendo | 益智解谜



以“《马里奥》系列”中经典NPC蘑菇队长为主角的解谜游戏，巧妙的关卡布置，以及多达70个的关卡数令游戏拥有极高的耐玩度，清新可爱的风格容易让各类玩家投入其中。

### 任天堂全明星大乱斗 for Wii U

Nintendo | 动作



系列史上首次支持最大8人同屏游戏！游戏不论是画面还是帧数都堪称完美，对战场景丰富多变，大量任系经典老角色参战，“大富翁”等新模式的加入，让玩过3DS版的玩家也能倍感新意。

### 塞尔达无双

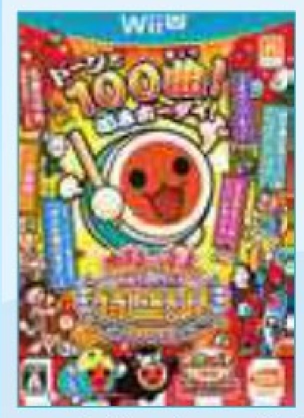
Koei Tecmo | 动作



本作是第一方游戏里的首部“无双”类游戏。在场景和剧情上还原了系列各作的细节，战斗的爽快感十足，冒险模式的探索要素也十分丰富，正在配信的新内容也扩展了可玩性。

### 太鼓之达人 豪华盛宴

BNGI | 音乐



“《太鼓达人》系列”登陆Wii U的第二作，本作带来了全新的曲目、模式及角色，甚至连《冰雪奇缘》的主题曲都收录其中，而抢答、扭蛋等新的游戏模式让玩家可以充分享受到音乐之外的乐趣。



### 怪物猎人4G

Capcom | 动作



《怪物猎人4》的G级资料篇，游戏一如既往地带来G级的新怪物、新装备、新任务，虽然总体系统没有太大的改变，但极限状态、抗龙石、极限强化等新元素还是充分保证了游戏的可玩性。

### 口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石

Nintendo | 角色扮演



12年前的经典之作以第六世代的姿态焕发新的魅力。玩家能够体验到新的MEGA进化、天空场景和原创剧情。在新的图鉴系统下野生精灵的价值重新被挖掘，原作的重点系统也得到了加强。

### 女神异闻录Q 暗影迷宫

Atlus | 角色扮演



游戏融合了《女神异闻录》和《世界树迷宫》两大系列的精髓，玩家可以从《女神异闻录3》和《女神异闻录4》两个作品的角色中自由搭配出自己的阵容，以第一人称视角的方式，前往迷宫展开全新冒险。

### 任天堂全明星大乱斗 for 3DS

Nintendo | 动作



系列首次登陆掌机平台的本作乐趣丝毫不减，立体视效果更是出色。不仅包含了完整的角色阵容，还有着独占的场景版本和横版过关模式。配合Wii U版可随时当作手柄参加多人对战。

### 新·世界树迷宫2 巨龙骑士

Atlus | 角色扮演



作为NDS版《世界树迷宫2》的完全重制，本作画面全面进化，加入了“故事模式”，以及“料理”、“魔典”等新要素，融入了新要素的“经典模式”也满足了老玩家的需求。

### 星之卡比 华丽三重奏

Nintendo | 平台动作



除了新增的复制能力，本作的卡比还能够吸收场景的巨大物件，结合纵深的舞台营造出了特别的视觉冲击。游戏的关卡特色鲜明，隐藏要素丰富，素质优秀的小游戏后来还独立成为下载版。

### 妖怪手表2 元祖·本家

Level-5 | 角色扮演



《妖怪手表》之续作以双版本推出，配合动画和周边产品在日本成功掀起了现象级的妖怪风潮。游戏延续转轮式的简易战斗，只需在适当时机发动必杀，有着不失策略性的玩家对战体验。

### 勇者斗恶龙 怪兽篇2

Square Enix | 角色扮演



融合两部原作的《伊露与卢卡不可思议的钥匙》加入了全新的G级怪兽，并且和后续原创故事密不可分。高倍速战斗等功能降低了游戏的门槛，使得融合产生终极怪兽队伍的过程更有趣味。

### 最终幻想 剧场韵律 谢幕

Square Enix | 音乐



《FF》音游的续作新增冒险模式，提供了RPG式的寻宝体验，而双人对战则带来更加紧张刺激的演奏体验。此外还有融合了收集升级要素的角色卡和丰富的下载内容，可谓是完美的豪华版。

### 最终幻想 冒险者

Square Enix | 动作角色扮演

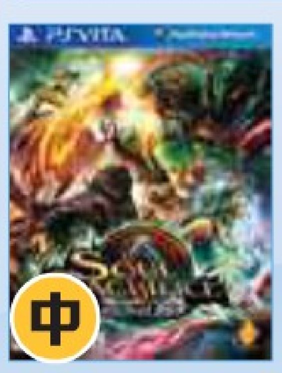


本作支持四人共斗，但重点不在于动作性，而是系列传统的角色扮演要素中的职业、装备和技能。召唤兽在这里成为了被讨伐的首领，玩家则扮演“坦、奶、输出和辅助”的角色共同作战。



### 暗魂献祭 三角势力

SCE | 动作



由稻船敬二制作的共斗游戏《暗魂献祭》资料片，在前作的基础上追加了“小红帽”等以格林童话为原型的敌人，并且增加了大量华丽酷炫的新魔法，给玩家带来爽快的联机体验。

### 初音未来 歌姬计划F2

SEGA | 音乐



“《歌姬计划》系列”最新作，游戏一共收录了40首曲目，达到了系列之最。除了画面上的加强外，游戏在玩法、模式、读盘等方面都有不同程度的改进，Piapro服务的引入也让可玩性更进一步。

### 第3次超级机器人大战Z 时狱篇

BNGI | 策略角色扮演



PSV上第一款版权《机战》，故事继续以平行宇宙为背景，诸如《飞跃巅峰》、《全金属狂潮》等大人气作品再度回归，丰富的关卡数与分支数使游戏拥有了足够的耐玩性。

### 绝对绝望少女 弹丸论破间章

Spike Chunsoft | 动作冒险



本作是“《弹丸论破》系列”首部外传作，同时也是系列首部动作冒险游戏。故事讲述发生在系列两作之间的故事，同时也更加完善了世界观，为今后的展开埋下了足够的伏笔。

### 跨越俺的尸体前进吧2

SCE | 角色扮演



时隔15年后推出的正统续作，卡通渲染的画面表现得到了大幅强化，略显复古的画风及大和风情的配乐让游戏充满了艺术感，通过反复“死亡”让角色得以成长的核心系统时至今日依然很有特色。

### 梦幻之星 新星

SEGA | 动作



系列于PSV上的全新作，游戏强化了“共斗”要素，极具挑战性的对“巨灵”作战非常适合多人游戏。此外游戏还增加了新武器与新职业，而“巨灵”捕获系统也充满创意。

### 讨鬼传 极

Koei Tecmo | 动作



去年发售的共斗游戏《讨鬼传》资料片，本作完整收录前作内容的同时追加了等同于前作长度的新剧情，追加了三种个性独特的新武器和两种御魂风格，使得战术配合和玩法更丰富。

### 英雄传说 闪之轨迹Ⅱ

Falcom | 角色扮演



PSV版的读盘时间与前作相比有很大的进步。本作的剧情讲述了帝国东部在内战时期的故事，在后半段还有来自克洛斯贝尔篇的穿插，埋下伏笔的同时不忘服务粉丝。

### 战国无双4

Koei Tecmo | 动作



本作PSV版的流畅性和同屏人数与前几作相比有很大的提高。主线的剧情和演出在系列里也是首屈一指，在流浪演武模式里玩家还能够发现各武将不为人知的另一面。

### 自由战争

SCE | 动作



由SCE、Shift和Dimps三家工作室共同开发的一款原创共斗类新作，游戏采用近未来风格世界观，玩家们将扮演背负100万年刑期的罪人，与巨大的机械生物、敌对阵营的罪人以及天狱士兵们展开战斗。

# 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下


## 3DS

代号 蒸汽 3
口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 38
世界树与不可思议的迷宫 光盘
天空机士罗迪亚 光盘
新·世界树的迷宫2 巨龙骑士 12
战国无双 编年史3 13

## PSV

大江户锻造师 12
高达破坏者2 20
舰队收藏 改 光盘
绝对迎击战争 2
胧村正 13 光盘
梦幻之星 新星 12 82
闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择 24
战国无双 编年史3 13

## PS3

边境之地传说 13
电击文库 格斗巅峰 光盘
高达破坏者2 20
国王密令 4
潜龙谍影 在线 3
如龙0 誓约之地 14
生化危机 启示录2 18 光盘
胜利十一人 2015 62
宿命 光盘
罪恶装备 Xrd SIGN 13 70

## PS4

边境之地传说 13
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 光盘
飙酷车神 13 76
刺客信条 胜利 2
国王密令 4
横行霸道Ⅴ 光盘
泯灭之光 光盘
末世残生 4
胖公主历险记 4
潜龙谍影 在线 3
如龙0 誓约之地 14
闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择 24
生化危机 启示录2 18 光盘
胜利十一人 2015 62
太空余生 3
夏日课堂 光盘
宿命 光盘
最终幻想零式 HD 光盘
罪恶装备 Xrd SIGN 13 70

## X360

边境之地传说 13
飙酷车神 13 76
国王密令 4
潜龙谍影 在线 3
生化危机 启示录2 18 光盘
胜利十一人 2015 62
宿命 光盘

## Xbox One

边境之地传说 13
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 光盘
飙酷车神 13 76
刺客信条 胜利 2
国王密令 4
横行霸道Ⅴ 光盘
泯灭之光 光盘
末世残生 4
潜龙谍影 在线 3
生化危机 启示录2 18 光盘
胜利十一人 2015 62
太空余生 3
宿命 光盘
最终幻想零式 HD 光盘

## Wii U

零 濡鸦之巫女 光盘
任天堂全明星大乱斗 for Wii U 36
天空机士罗迪亚 光盘

## ARC

铁拳7 光盘


《格斗派系 第四期》《横行霸道Ⅴ》等视频黄金眼热映中！
《最上游》等更多原创节目持续更新中！

**更多网络节目请登录**

土豆视频　腾讯视频　17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。













**特别说明**

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

**16：9** 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

**热血最强**

零 濡鸦之巫女
高限制无伤最速（下）

**特别收录**

勇者斗魔王
UCG第一次超级
电击文库 格斗巅峰
大战Ω(上)

UCG
胧村正
第四弹 DLC 死狂难度
BOSS 战演示

游戏黄金眼
横行霸道Ⅴ
次世代版评测

**新作影像集锦**

泯灭之光
使命召唤 先进战争 DLC
宿命 第一章 深暗之源
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
生化危机 启示录 2
最终幻想零式 HD
天空机士罗迪亚
世界树与不可思议的迷宫
舰队收藏 改 | 夏日课堂

**电影前线**

侏罗纪世界
家园 | 彼得·潘
史努比：花生漫画大电影
星球大战 原力觉醒

**ENDING SONG**

Beautiful World
15 周年纪念版 MV “宇多田光”

## 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：




1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

## 机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

| | |
|---|---|
| 3DS | Nintendo公司出品 |
| FC | Family Computer，Nintendo公司出品 |
| GBA | Gameboy Advance，Nintendo公司出品 |
| NDS | Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品 |
| PS | PlayStation，Sony公司出品 |
| PS2 | PlayStation 2，Sony公司出品 |
| PS3 | PlayStation 3，Sony公司出品 |
| PS4 | PlayStation 4，Sony公司出品 |
| PSP | PlayStation Portable，Sony公司出品 |
| PSV | PlayStation Vita，Sony公司出品 |
| SFC | Super Family Computer，Nintendo公司出品 |
| Wii | Nintendo公司出品 |
| Wii U | Nintendo公司出品 |
| Xbox | Microsoft公司出品 |
| X360 | Xbox 360，Microsoft公司出品 |
| XOne | Xbox One，Microsoft公司出品 |

收藏者 ______________________　收藏日期 ______________________
















# 2014 TV GAME 大赏全面启动



UCG 视频组全面呈现

大赏游戏精彩风貌

所有平台大赏候选游戏视频集结

直观了解每一款候选游戏魅力

多款大作视频黄金眼配套链接

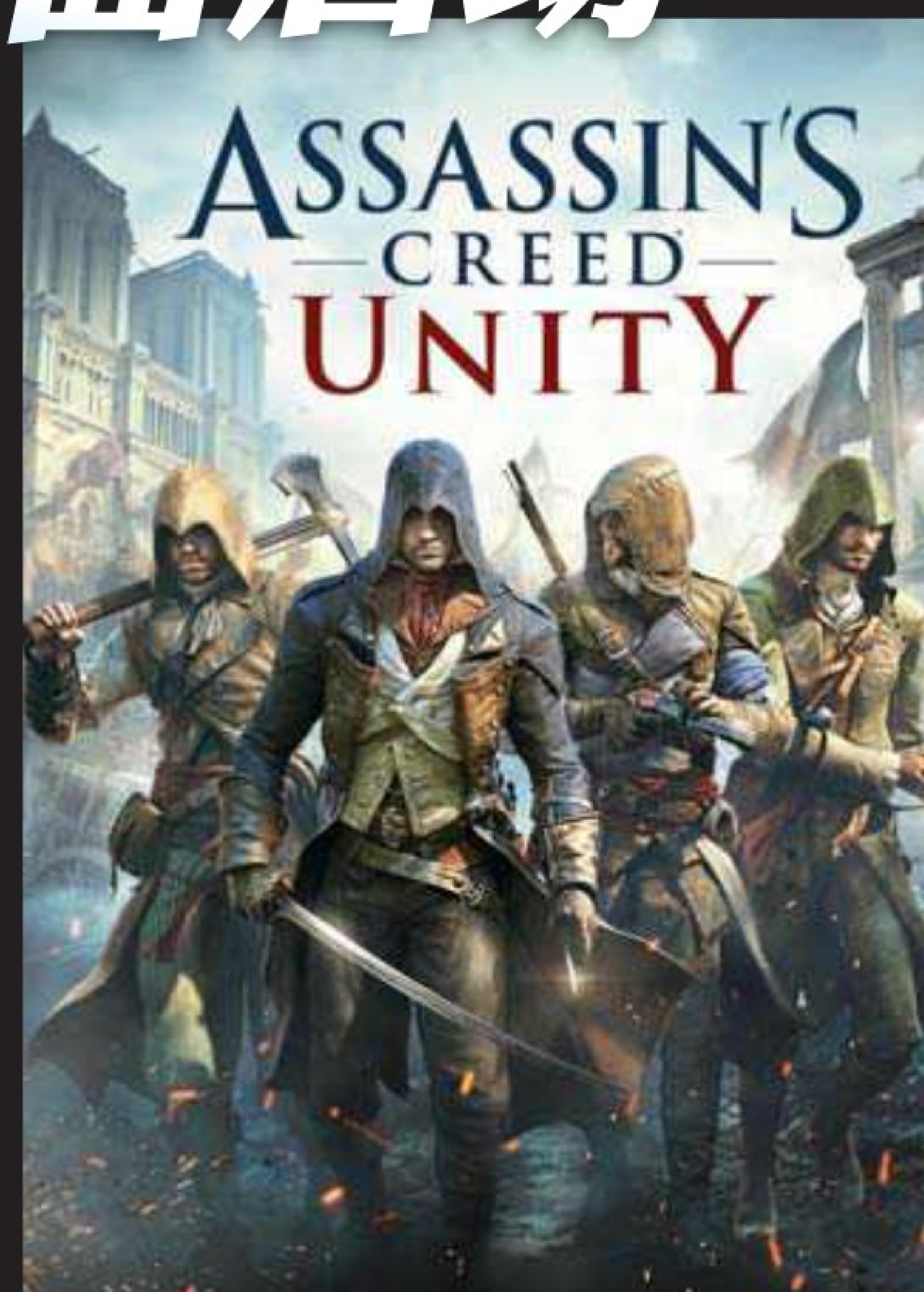
深入认识神作方方面面亮点

扫一扫，直击大赏火热放送

土豆视频

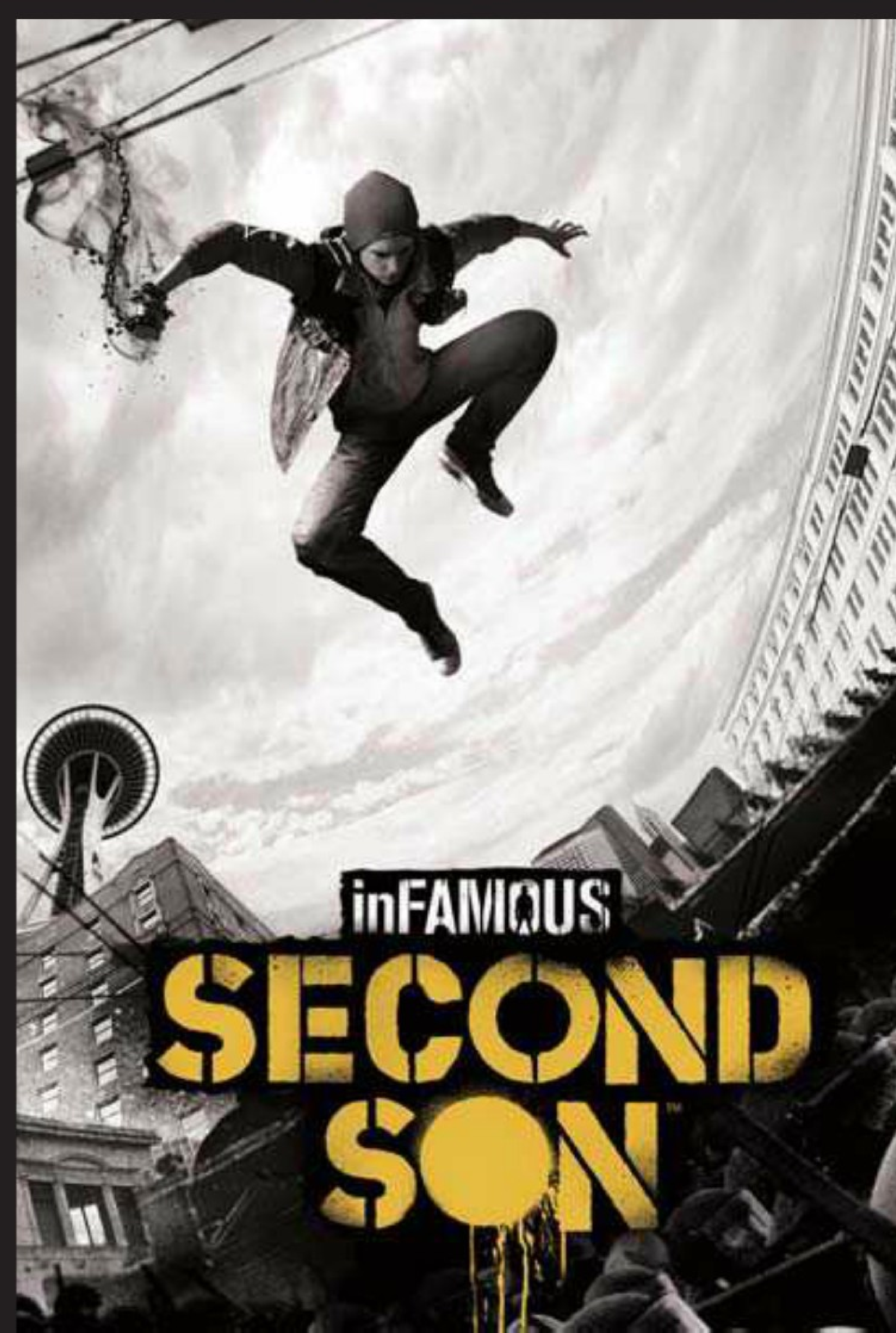
腾讯视频

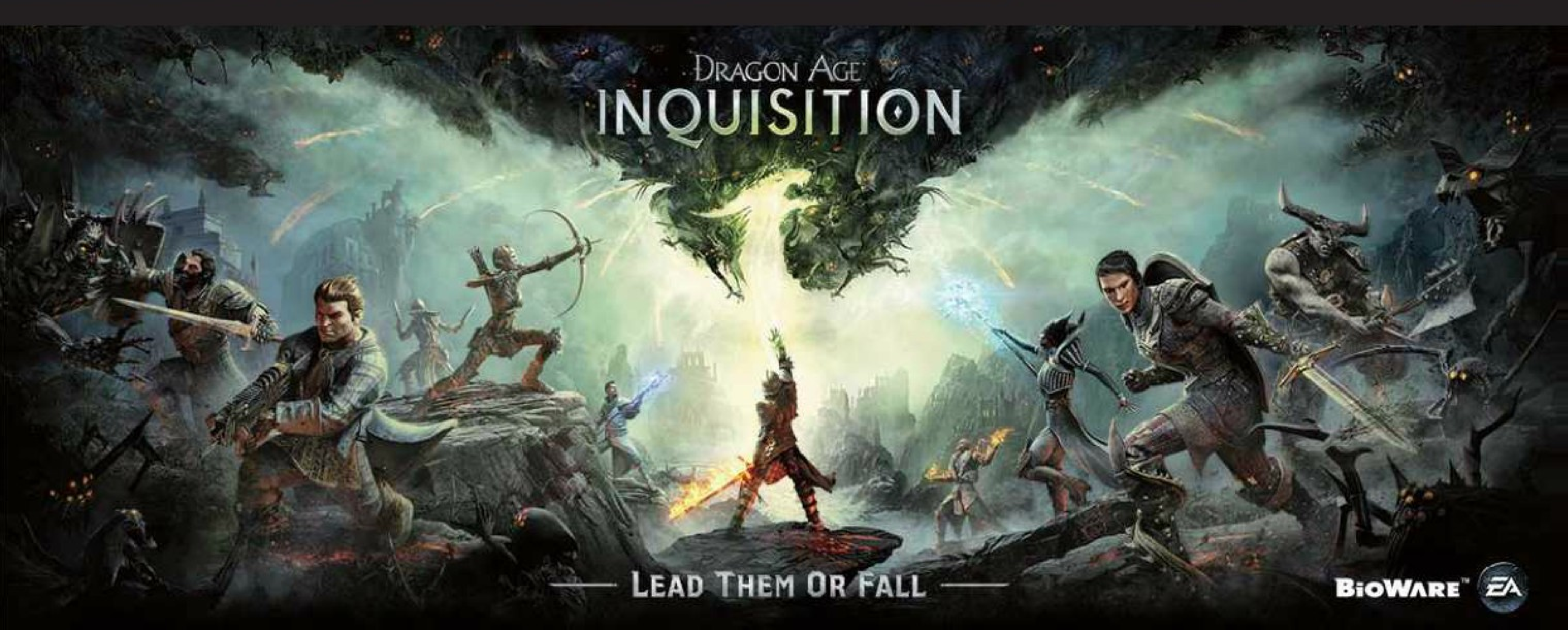
17173视频







# 投选票，赢大奖！

## 中国玩家年度盛事邀您参与！

# TV GAME大赏

## 2014年度最佳游戏中国玩家评选活动

### 投票方式

**1. 回函投票**

2014 年度“TV GAME 大赏玩家评选”选票分别在《游戏机实用技术》总第 360 期、《游戏机实用技术》总第 361 期，以及《掌机王 SP》229 辑附赠。您可在选票背面的候选游戏名单方框中勾选最喜爱的游戏。

选票填写完毕后，请装在信封内，在信封正面注明“2014 TV GAME 大赏”字样，并寄送到以下地址。

**收件人：游戏机实用技术杂志社**
**地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱**
**邮编：730000**

**2. 网络及手机投票**

网络及手机投票将在 2014 年 12 月 15 日后开放，具体时间请参见官网公告。
您可通过 UCG 官方网站 ucg.cn 开放的网络投票系统进行投票，并实时查看投票结果。

注：大赏投票截止时间为 2015 年 1 月 15 日（以寄送时间为准）。一等奖仅在寄出实体选票的读者中产生。

### 评选流程

■《游戏机实用技术》总第 360 期（2014 年 12 月 B）、《游戏机实用技术》总第 361 期（2015 年 1 月 A）和《掌机王 SP》229 辑
2014 年度“TV GAME 大赏玩家评选”回函表发放。

■《游戏机实用技术》总第 363 期（2015 年 2 月 A）和同期的《掌机王 SP》
2014 年度“TV GAME 大赏媒体评选”结果公布。

■《游戏机实用技术》总第 364 · 365 期春节合刊（2015 年 2 月 B · 3 月 A）
2014 年度“TV GAME 大赏玩家评选”结果和中奖名单公布。

届时，您还可以通过 UCG 官方网站 ucg.cn 的相关页面来查询评选结果和中奖名单。

### 忠实读者赏

一等奖 3 名 **新锐游戏机** 任选一台




注：一等奖仅在寄出实体选票的读者中产生。

### 二等奖 6 名 主流玩家赏

**主流机种** 任选一台




### 三等奖 200 名 热情参与赏

**精美T恤一件** 随机赠送




**主办方：游戏机实用技术杂志社** 奖品具体外观以实物为准，本活动解释权归主办方所有。

主办媒体：游戏机实用技术 掌机王SP UCG.CN UCG视频组 合作媒体：土豆游戏 DOUYU.TV